电脑应用和娱乐的第一选择 总第83期

大众软件

2000
18
Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 专题综述
大众软件五周年庆典纪实

■ 实用软件
初窥PhotoShop6.0
音乐游戏模拟器赏析

■ 硬件评析
2000年刻录机市场趋势及产品选购指南
加拿大随地见闻

■ 网络时代
自"邮"自在——国内6大免费电子信箱测试
防火墙技术和网络安全

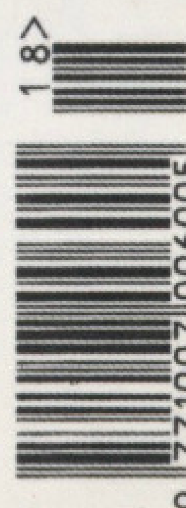
■ 前线地带
边疆之战
落幕之役

■ 游戏赏析
过往的历史——《冰风谷传奇》

■ 攻略指引
吸血鬼——化妆舞会
移民计划 II

■ 专题企划
《幕府将军》中的日本历史

零售价 ¥: 6.5元



ISSN 1007-0060

PC NEW TIMES

电脑新时代

你是业余的但是没人敢说你不专业，因为你拥有《电脑新……

你喜欢硬件，
整天把硬盘 CPU 挂在嘴边，
侃一个小时都不觉得口渴。

你拆了又装，
装了又拆还想找到 CPU 上的螺丝钉。

你没有机箱，
没有电源开关，
还嫌自己的计算机不够 COOL。

你看到电脑文章就撕下来塞进口袋，
还得用针线封了口，
还是怕人抢。

你不惜重金，
花多少钱也得买块好显卡。

你左手拿着窝头，
右手却用着 100 块钱的鼠标，
口袋里还塞着一把二手内存条。

你用 CPU 芯片改装钥匙坠，
把 12v 的风扇装进你家的电视机，
还非要找个用硬盘改装的闹钟放在床头。

你可真够 DIY 的。
不过看来你还是有点土。

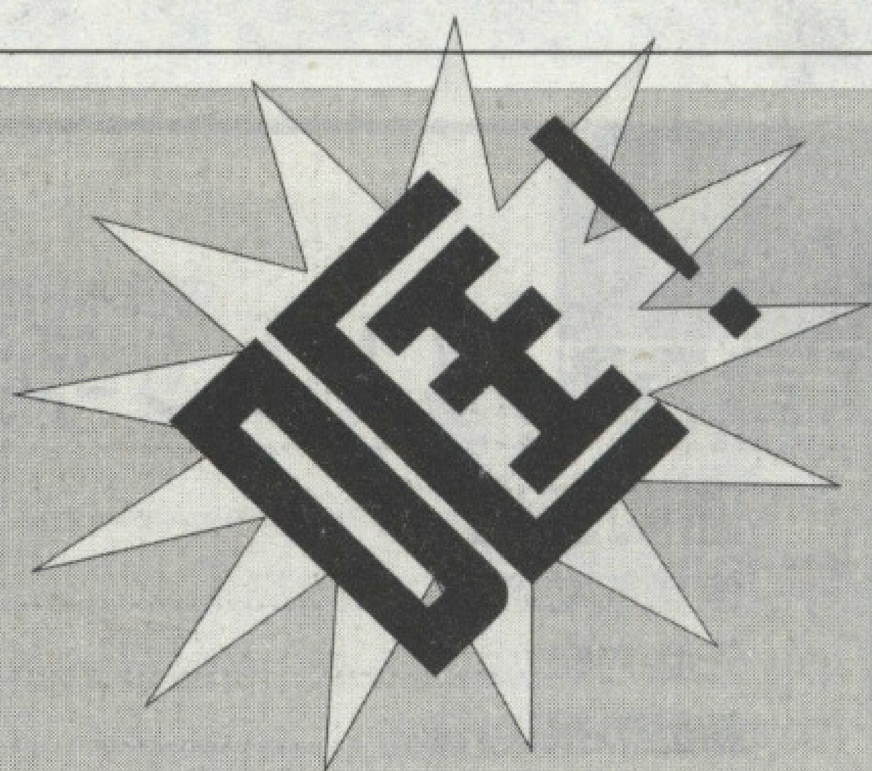
因为《电脑新时代》已经来临，
它会告诉你怎样才能成为那种不是专业却没有人敢说你不专业的那种人。
来吧，你还等什么？



《电脑新时代》是大众软件杂志社全新推出的电脑硬件类刊物，面向家庭用户、电脑爱好者及硬件发烧友。

杂志以报道电脑硬件及相关技术为主，我们谨希望能站在技术前沿，第一向读者朋友做最全面、最实用的报告。主要栏目包括“新闻综述”、报告”、“技术前沿”、“DIY 地带”、“应用心得”、“特划”、“购买指南”。《电脑新时代》月刊，12 期，每期 128 页正文，值得收藏。

定价人民币：6.00 元。邮发代号：2–



开奖！

第五届大众软件奖活动已于2000年8月24日圆满结束，现将开出的中奖号码公布，请各位读者密切注意！！如果你幸运中奖，请速将奖券副券以及你的详细地址、邮政编码、联系电话、E-mail以及身份证号码或其他有效证件号码写清后，一并寄到大众软件邮购中心，地址：北京海淀区苏州街邮局89-045信箱，邮编：100089，我们会将把奖品寄到你指定的地址。兑奖截止日期为2000年11月30日，以当地邮戳为准，未领奖品将累计滚入"第六届大众软件奖"。

特等奖号码：**10419**

一等奖号码：**43909　00841**

二等奖尾号：**1729**

三等奖尾号：**949**

四等奖尾号：**433　871**

纪念奖尾号：**48**

主办单位：大众软件杂志社　协办单位：北京晶合顺达计算机公司

赞助厂商：

技嘉科技股份有限公司
英业达集团天津公司
高拓电子科技有限公司
北京金洪恩电脑有限公司
北京泛广网络技术有限公司
北京创新未来科技有限公司
上海育碧电脑软件有限公司
美国威世智公司北京代表处
奥美电子（武汉）有限公司
北京中恒讯视科技发展中心
杭州晶天电脑软件开发有限公司
北京实达铭泰计算机技术开发公司
北京晶合互动多媒体软件有限公司

第五届大众软件奖纪念券由技嘉科技股份有限公司独家赞助

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：关家麟
副社长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　编：高庆生
副主编：裘聿纲
法律顾问：陆智敏
编辑部：裘聿纲(主任) 常胜 (副主任) 杨文韬 汪澎 王刚 郭新宇 董汉涛 李广才 汪铁 彭程 朱俊飞 王泉
校　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：王刚
广告部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹 尹博
发行部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司 张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　行：大众软件发行部
订　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司 (北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：
(010)67150982(4、5) - 203、211
传　真：(010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话:(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年9月15日
零售价：人民币 6.50 元
港　币 13.00 元
美　元 4.66 元



目录　2000年第18期(总第83期)

专题企划

中国游戏报导

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOP TEN

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

网络反黑机甲队
ISDN设备简介
战神——战争狂啸
恐龙危机

下期要目

语音E-mail谁主沉浮
AMD x86-64架构
功夫英雄
超级克拉鳄 II

2000年9月光盘目录

新手教程：Proxy指南
新片大赏：冰风谷传奇 网络三国
碟中网：书剑MUD华山主页
软件长廊：Wapman
休闲天地：2000年的美丽

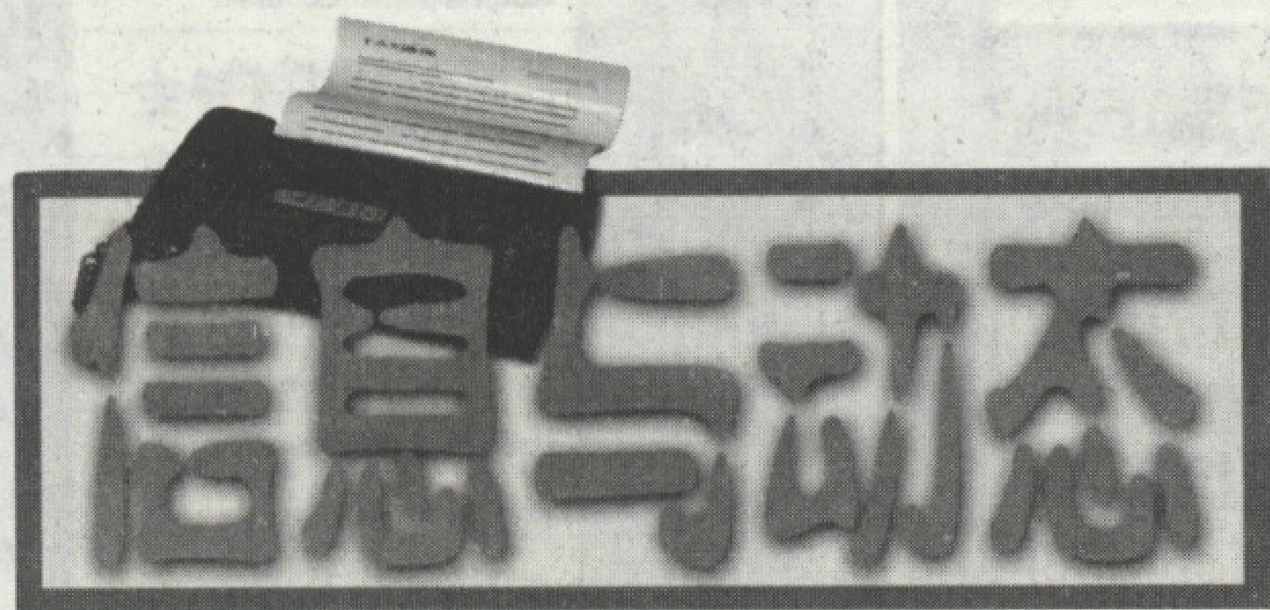
本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯 毅 李 靖
蔡 旋 任 良 大胖子 费江枫
程 嘉 孟祥军 汪 军 祁 玲
祝佳音 黄 翎 李文睿 张广宇
甘旭东 于国重 赵 挺 李 宾

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂



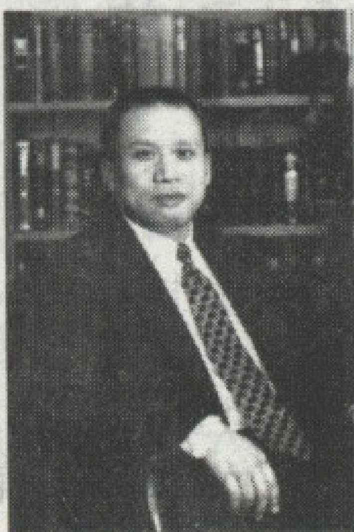
cjol.com举办“第一届中国人才跳槽行为总调查”活动

今年8月21日，由中国人才热线（www.cjol.com）、零点调查主办的“第一届中国人才跳槽行为总调查”活动正式拉开序幕。此次活动的目的是帮助中国企业和个人了解国内各行业从业人员的工作、心理状态，以便为用人单位和个人在人力资源管理和个人事业生涯设计等方面提供一个参考尺度。此次跳槽行为调查以网上调查为主，中国人才热线作为国内知名的人力资源网站，为本次调查提供强大的技术、推广等方面的支持，而国内权威性较高的零点调查公司的参与，保证了问卷设计、数据分析的公正、科学。被调查者只需登录cjol.com网站页面，填写简单的个人资料即可参加调查。此外，本次调查更设有多种极具吸引力的奖项：每月抽出千元大奖1名，奖金5000元；二等奖5名，奖一台MP3播放机；三等奖50名，奖50元IP电话卡。

本刊记者

高阳科技控股有限公司正式成立

今年8月28日，一家为客户提供资讯科技服务的高科技企业——高阳科技控股有限公司在京正式成立。该公司将以银行、保险、电信等行业为起点，为中国市场提供业内最先进的资讯科技产品、解决方案并提供企业发展战略决策等相关服务。该公司是在整合旗下4家实力雄厚的资讯科技公司——高阳金信、百富科技、高阳金时力和高阳圣思园的基础上形成的。这4家公司在国内金融、保险、电信等领域的资讯科技服务方面一直占有重要的地位。其中，高阳金信信息技术有限公司负责提供银行业的资讯科技服务；百富科技有限公司负责开发电子支付终端产品；高阳金时力信息技术有限公司则是面向保险业的资讯科技服务部门；在电信业，高阳圣思园信息技术有限公司将成为一支有力的竞争力量。该公司CEO袁波先生说：“当今世界，资讯科技正推动着知识经济的迅猛增长。在这样一个挑战不断、商机无限的时代，高阳科技将以成为国际一流的资讯科技公司为己任，为客户提供配合其业务需求的资讯系统咨询及集成服务。”此外，该公司在证券、电力等行业的资讯科技服务业务也在成长中，将成为该公司不断发展壮大的重要资源。



本刊记者

51go.com推出ATM免费上网时间提“款”机

近日，51go.com继在全国范围内派发400万张免费上网时间卡后，又推出“51go网上时间回报系统”。该系统在网上的标志是ATM，即Code Activated Time Module：免费上网时间兑换模块。任何一名想获得免费上网时间的网友，都可通过参加51go.com上的在线游戏或者点击进入51go上附送积分的链接网站来得到积分，并兑换成ISP或IP时间。不久前全新改版并发布的51go.com，是一个定位于18-28岁年轻网民的青春互动平台。它既不是传统意义上的以提供丰富详尽内容为己任的ICP公司，也不是提供因特网接入服务的ISP公司，它的宗旨是帮助广大年轻用户有能力使用Internet，然后进一步为网民提供个性化服务。任何一名想获得免费上网时间的网友只要登录并注册成为51go.com的会员后，就可获得一个存放积分的帐户，得到积分后可到兑换处兑换ISP或IP时间（1个积分等于1分钟免费ISP上网时间，1000个积分等于20元IP电话卡）。

本刊记者

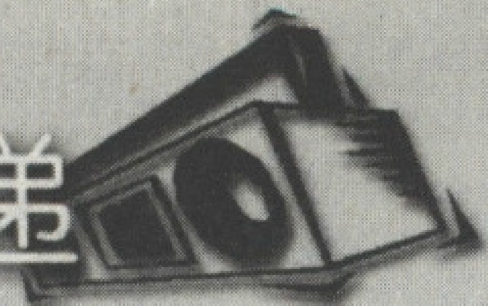
降龙九九行动

最近，软件业内财务软件市场的巨变颇为引人关注，那就是AC990降龙九九行动。该行动提出了“将会计电算化彻底普及，为中国的信息化进程打好基础”的口号，在业界引起强烈反响。这次行动是由江苏省会计软件公司和北京连邦软件专卖连锁店、苏果连锁超市、成文厚会计用品连锁店、中华网等联合发起的——江苏省会计软件公司的降龙九九软件于今年8月18日起通过上述渠道正式发行，全国统一零售价为99元。而此前财务软件市场的平均价格在5000元左右。单机版会计软件是网络会计、企业信息管理系统的基础，财会人员也是实现企业信息化管理的重要人才基础，此次AC990降龙行动把低端的会计软件价格完全放开，对财务网络化、企业信息化进程将起到很好的基础培育作用。江苏省会计软件公司为了“彻底普及”这一目标，还推出了完全面向会计人员应用的《电脑会计》一书，并向西部开发办公室、北京工商大学等捐赠了近千套书和软件。目前，我国有80%的企业还在用手工进行会计核算，如何让国内的广大企业迎接信息化时代的挑战，是一个值得我们深思的问题。

本刊记者

LinuxWorld China 2000大会

今年9月1日，LinuxWorld China 2000大会经过3天的会程，在北京嘉里中心饭店圆满结束。会上，冲浪、红旗、蓝点、Red Hat、Turbo Linux、网虎等众多中外著名

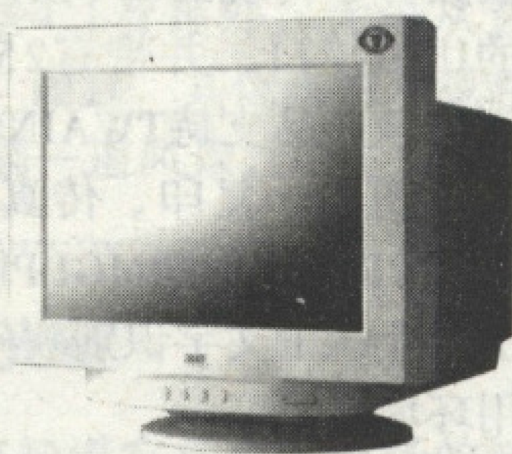


Linux厂商济济一堂，共商Linux发展大计，并展示了各自的前沿产品、技术和解决方案。冲浪平台（中国）软件技术有限公司作为本次大会的钻石赞助单位，携冲浪Sever（XteamSever）和多项成功的商业应用案例参展，吸引了大量与会观众的关注。有关专家分析，本次会议将对我国Linux行业的发展产生巨大的推动作用。LinuxWorld China 2000是首次在我国举办的全球性大型Linux盛会，由信息产业部主办，IDG世展博览（亚洲）有限公司和中国软件行业协会共同承办。其目的是为了促进国内外信息技术厂商及专业人士在Linux开发、应用、服务及管理运作等方面的交流与合作，明确发展Linux对于我国信息产业的重要意义，增强我国软件开发商、销售商及企业用户开发、销售、使用Linux及其相关产品的信心，发掘应用市场的巨大潜力，推动我国Linux操作系统及基于其上的各种应用软件的发展和应用。

本刊记者

从高端闯入主流，CTX显示器挥起三板斧

近日，全球显示技术厂商CTX对其市场发展策略做出了重大调整。据该公司有关负责人介绍：今后CTX将在确保高端市场平稳发展的同时，向中端主流显示器市场迈进，从而推动纯平显示器在国内市场的发展，使更多的普通消费者能感受纯平的魅力。为此，公司于近日发起了一场声势浩大的平面惊“禧”活动。该活动包含了3部分内容：第一步，CTX于今年8月份下调其主要纯平显示器价格，从而为公司迈进主流市场打下基础；第二步，CTX将于今年10月初推出直接定位于中端市场的新品显示器，成为CTX进军主流市场的主打品牌；第三步，今年10月份CTX还将实现显示器生产的国产化，这将进一步降低生产与销售成本，为CTX实现市场战略的转变提供坚实的后盾。通过这一系列活动，CTX希望在年底以前初步实现战略转变，成为主流显示器市场上的主要厂商之一。专家分析，与传统显示器相比，平面显示器更符合人类的视觉习惯，具有高精度、高画质的优点。而与液晶显示器相比，它又具有成本低，贴近大众消费水平等特点。在未来一段时间内，纯平显示器将是市场的最佳选择。



本刊记者

8848成为冠群金辰软件总代理

今年8月17日，8848公司与北京冠群金辰软件有限公司举行“冠群金辰——8848软件总代理新闻发布会及签字仪式”。今后，8848将以冠群金辰软件总代理的身份销售冠群金辰公司的杀毒软件。冠群金辰所有单机版杀毒软件产品将进入8848电子商务平台，通过8848电子分销渠道进行销售。这表明冠群金辰和8848的合作在原有基础上进一步走向深化，同时也是冠群金辰进一步向电子商务领域进军的标志。值得注意的是，冠群金辰的产品将不仅仅局限于通过8848强大的电子分销渠道进行销售，同时还将利用8848公司所积累的成熟稳定的各种传统销售渠道进行销售。可以说，两家公司的此次合作将是一种“海陆空式”的网上网下全面合作，是一种将传统销售与基于互联网的电子商务相结合的全新销售模式，它为发展具有中国特色的电子商务作出了有益的尝试。两家公司的合作，将双方在各自领域内的长处充分结合在一起，形成了优势互补的局面。

本刊记者

e站在身边，服务更贴近

今年8月17日，中国万网（www.net.cn）在京举办名为“e站在身边，服务更贴近”的全国网站寄放服务体系新闻发布会。为了解决中国企业网站访问距离上的问题，促进企业Internet的发展，中国万网推出了全国网站寄放服务体系，使用户网站的访问速度加快30%以上。经过几年来的市场培育，广大企业用户已经认同了虚拟主机与主机托管的服务，但是目前许多服务商的服务还停留在初始阶段。而中国万网关注用户的每一点需求，开通了全国网站寄放服务体系，推出全面的本地化服务，用户可以根据访问者的地域分布，选择一处或几处服务，以使用户的投资和速度得到保证。适用于多点镜像主机的IUR（智能网址重定向）功能，可以根据当前网上的访问流量自动测算用户访问哪一个区域站点速度最快，并自动将访问者指向距离最近的站点。另外，IUR智能网址重定向功能还具备容错功能，如果某节点主机出现意外情况，它可自动将访问者指向正常节点主机。据悉，中国万网将在全国设置4个区，华北区以北京节点为中心，华东区以上海节点为中心，华南区以广州节点为中心，西南区以成都节点为中心。

本刊记者

硅谷动力举办巡展活动

国内电子商务平台服务提供商硅谷动力（www.eNet.com.cn）于今年8月18日在京举办新闻发布会，宣布其历时一个半月的“缔造中国硅谷 动力2000世纪行”巡展活动正式启动。该活动将以北京为首发站，途经上海、南京、广州、深圳、成都、西安、沈阳等7个对国内IT业发展具有重要影响的城市。巡展将在上述各地举办为期2-4天的展示与推广活动，包括展示、讲座、有奖问答以及在各地的IT集散地的现场宣传，通过这些活动向各地的用户、厂商与经销商介绍中国IT电子商务公用平台在未来的日常工作与生活中所起到的作用。通过本次巡展，硅谷动力将向国内的商家、经销商们展示一种网络时代营销的新手段与新概念，同时向各地的IT产品用户提供一个24小时接入的导购信息窗口，让商家和用户切实体验

到平台“为商家促销、为用户导购”的全方位服务。作为一家新兴的互联网企业，硅谷动力在全国进行大范围巡展，是一次对其拳头产品——中国IT电子商务公用平台的一次展示与检验。

本刊记者

中国企业网发布PPS平台

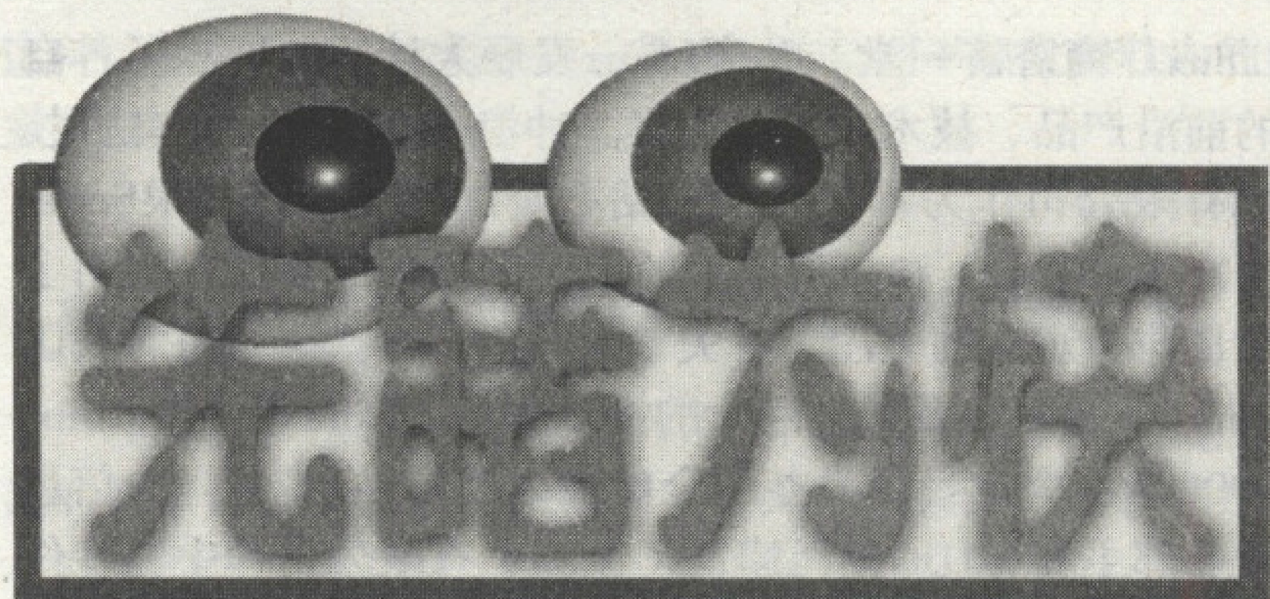
今年8月29日，中国企业间ASP服务的先行者中国企业网向社会宣布：其投资2000万元开发的PPS（Purchaser-Product-Seller）平台正式上线投入使用。PPS平台是利用先进的互联网科技，以产品为核心，将买家、产品、卖家这3个商品交易的基本元素有机地结合起来，使用户可以通过各种途径轻松地在网上找到贸易合作伙伴，并真正实现网上议价谈判、网上签约、网上支付的一个功能强大、完整高效的开放式B2B电子商务平台。PPS平台是由中国企业网和国际知名IT企业Sun/Netscape共同设计开发的，是中国企业网对电子贸易及商业运作的深入了解和Sun/Netscape领先科技完美结合的产物。与中国工商银行、招商银行的联手，使中国企业网率先在国内解决了B2B电子商务网上支付的瓶颈问题，为企业提供了安全高效的网上支付解决方案。目前，中国企业网已经能在3个层面上为企业提供网上服务：第一、为交易双方提供供需信息发布和查询的平台；第二、提供网上议价谈判、拍卖招标、合同跟踪、客户管理等一整套完善的交易功能；第三、提供多种完整安全的在线支付解决方案。

本刊记者

首届Linux应用程序设计大赛开赛

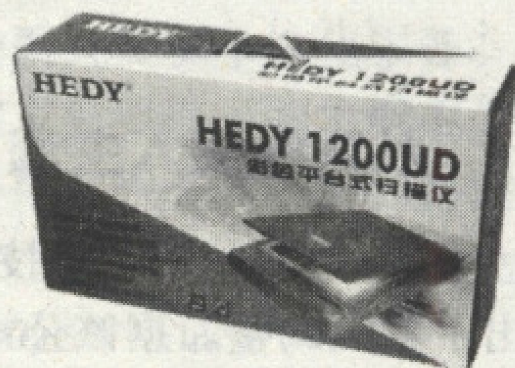
今年8月30日，国内IT专业网站ChinaByte（www.chinabyte.com）与冲浪平台在北京签署了战略合作协议，宣布将就基于互联网平台推动Linux操作系统在国内的普及和发展进行多方合作，并携手推出主题为“用你的双手编织自由的未来暨首届Linux应用程序设计大赛”活动。据介绍，首届Linux应用程序设计大赛不限年龄、地域、职业和作品数量。参赛作品既可以是独立设计也可以是集体之作，但不接受商业作品。大赛设计主题将围绕桌面客户端操作系统和服务器端应用两个方面进行，涉及多线程下载、远程登录、E-mail客户端、OICQ客户端、离线浏览器、中文字处理图形界面的多内码识别、中文输入法、可视/语音电话、VCD/DVD播放、个人事务管理、Linux上网记费系统、网络安全、软件开发等内容。此外，大赛特别鼓励作品应符合自由软件开发模式，符合GNU、GPL协议等国际化标准。冲浪平台（中国）软件技术有限公司对此次活动给予了大力支持，除为本次大赛提供其系统平台作为统一的开发平台外，还将组织技术顾问并提供相关的知识普及和疑难问题的解答。

本刊记者



七喜HEDY 1200UD扫描仪

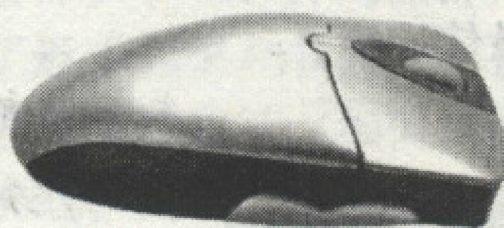
随着电脑外设的日渐普及，配备一台扫描仪已成了越来越多家庭用户的基本要求。七喜资讯产业有限公司近来除在PC市场不断重拳出击外，在配件领域也频频推出自有品牌产品，继成为著名扫描仪厂商Mustek的中国总代理之后，又正式宣布进军扫描仪市场，推出自有品牌的高品质平板式彩色扫描仪——HEDY 1200UD，以满足追求高性价比的用户之所需。HEDY 1200UD采用蓝色为主色调，绿色点缀其中，配以特别的外型设计，给人一种舒适的感觉。HEDY 1200UD采用了高品质的CCD图像感应器，具有600×1200DPI光学分辨率和36位色彩还原能力；同时这款扫描仪放弃了传统的EPP接口，改用传输速度更快、即插即用的USB接口，并带有256kB缓存，能够大大缩短扫描时间。该产品支持TWAIN输入和TaskBridge工具直接扫描，具有图像、复印、传真、OCR文字识别等功能。HEDY 1200UD随机附赠MGI Photosuite图像处理软件、蒙恬认识王专业OCR文字识别软件，为用户提供了一个更简易的应用环境。

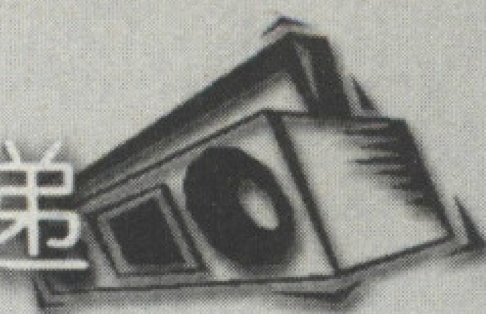


本刊记者

创峰专业电脑鼠标

东莞创峰电子有限公司生产的“海腾”系列鼠标瞄准暑期装机热潮，出击中端电脑配件市场空白。创峰电子有限公司是一家有着多年开发、生产和市场推广经验的专业电脑鼠标器制造商，在同韩国现代公司、日本MAXELL公司等知名大企业的良好合作经验的基础上，公司看到国内鼠标市场的巨大潜力，全力打出“海腾”这一品牌，将10多款采用国内外先进技术和设备开发研制而成的鼠标推向市场。其中，既有功能最简单的机械鼠，更有为需要高精度、多功能鼠标的高级设计人员推出的5键滑鼠、光电鼠、无线鼠等等。为了减轻发烧网虫和经常需要处理大量文档的办公一族的负担，该公司近期大力推介一款具有5



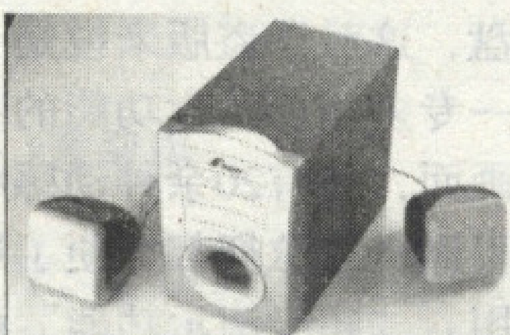


个功能键的时尚鼠标——海鲨KM-500。这款产品具有一键上网和灵活的开关应用程序（Close Application）等最新技术以及自动水平/垂直卷页、最佳无级缩放等共31项功能的自我设定；520DPI的高分辨率使其屏幕定位非常精确；它还拥有符合人体工程学的体贴造型和银灰色的时尚外观。“海腾”系列鼠标具有良好的售后服务，用户还享有一年免费保修。

……本刊记者

3N-2030多媒体音响

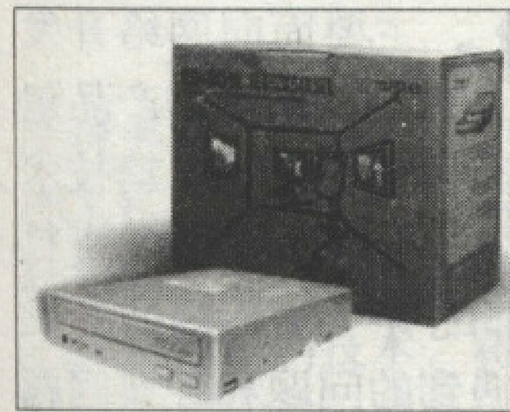
最近，三诺公司推出一款型号为3N-2030的多媒体音箱，它还有另一个名字——“幻彩”，这名字体现了它那令人惊喜的外观：淡紫的防尘罩、醉蓝的音箱外壳，再加上圆润、优雅的外型，像极了苹果公司的iMac。我们知道，Winamp、IE等软件可以换Skins，手机可以换彩壳，现在音箱也可以换Skins了。这款音箱还有另外两种颜色的外壳，是今年最流行的橘红及悠然的嫩绿。它的低音炮非常重，醉蓝的木质外壳、银灰面板、精致的导向孔，背后是电源开关和音量调节器。值得一提的是，它的音频线中间串接了小巧的音量调节器，方便了各位在桌面的操作。嫩绿色的输入端设计得十分体贴，再加上详细的说明书，相当令人满意。总之，这是一款定位于电脑的多媒体音箱。除3D效果不如一些4.1音箱外，无论从音质、音色表现来说都是很优秀的。而且，其优雅的外观和流行的色彩无疑会为你的电脑增添一道风景。



……本刊记者

启亨50倍速光驱

说起呛红小辣椒大家可能都知道它在声卡市场的知名地位，但是近期生产小辣椒的台湾启亨公司又向光驱产品进军了。今年8月，他们正式推出启亨50倍速光驱。这款光驱为现在流行的钢制机芯，淡白色的光驱面板设计得中规中矩，后部还有密封塑料挡板，以防止光驱在高速旋转中吸入灰尘。这款光驱采用ATAPI/E-IDE接口，支持高速存取的Ultra DMA/33模式，有效降低了CPU占用率。特有的双动态悬浮减震系统，使光驱的运行平稳安静。读碟采用CAV（恒定角速度）方式，再加上128kB的缓存，使得读取速度异常迅速。采用CD-WINBENCH 99 1.1版本对其进行全面的测试，WinMark 99得分为1850，内圈速率为3550kB/s，外圈速率为7210kB/s，平均寻道时间为71.1ms，CPU占用率为2.01%，表现不错。该产品参考价格为400元。



……本刊记者

耕宇GeForce 2 MX GOLDEN显卡

耕宇公司日前推出独一无二的GeForce2 MX GOLDEN SAMPLE版显卡，它是市面上所有MX系列显卡中速度最快的一款产品。CARDEXpert GeForce2 MX GOLDEN SAMPLE除采用nVIDIA最新的芯片组GeForce2 MX（NV11）为核心外，还使用5.5ns高速SDRAM，可使这款产品的内存时钟频率高达200MHz。在外观方面，它虽然比原先的GeForce系列显卡小许多，但功能上却是略胜一筹，整体效能是原GeForce256显卡的1.2倍。目前耕宇CARDEXpert GeForce2 MX GOLDEN SAMPLE版首先推出的规格为32MB SDRAM，再搭配2条NSR（nVIDIA Shading Rasterizer Pipeline）、第二代几何光源处理引擎（Transform & Lighting Engine）、精确的影像加工处理HDVP（High-Definition Video Processor）等功能，使影像在传送时对于细微的明暗差别也能准确地表现，让场景更具震撼真实性。此外，配合耕宇自行研发的Expertool软件，消费者可以自行控制显示器的状态并强化桌面功能，给用户带来强大的视觉享受。

……本刊记者

智能电池准则和系统管理总线2.0规范

今年8月22日，智能型电池系统实施者论坛发布了第一个智能电池精度测试准则和系统管理总线（System Management Bus：SMBus）2.0规范。智能电池准则可为系统制造商准确测定电池容量提供一种通用方法，使电池的运行时间延长20%。SMBus2.0规范可使系统管理总线进行扩展，以便添加插卡、降低PCI电源消耗、简化即插即用支持功能。到目前为止，由于电池设备相关信息的不一致，系统制造商无法对电池容量加以充分利用。许多便携式电池由于在用户重新充电之前留出的充电余量太多，大量损耗了电池运行时间。降低留出的充电余量可使系统制造商延长电池运行时间20%。智能电池精度测试准则于今年9月份公布。系统管理总线是一种不同设备（包括电池电源设备和系统传感器）之间的低功率、低成本的通信链接。SMBus 2.0具有灵活寻址和即插即用支持功能，可使SMBus移植到PCI插卡上。即使是在操作系统未启动的情况下，SMBus2.0的新型寻址机制仍可使设备报告系统故障。在电源管理状态下，SMBus即使是在PCI设备被关闭的情况下，仍能保持激活状态，在睡眠状态下实现通信，而不会“惊动”耗电量大的PCI总线。

……本刊记者

巴比伦单击信息翻译软件

巴比伦公司免费翻译软件为全世界的人们带来了方便快捷的服务，用户只需轻轻点击鼠标，就可得到对任一词语的即时含义解释、翻译和转换。个人、企业及组织可

以通过巴比伦网站平台，与全世界成千上万的巴比伦用户分享他们的产品、技术及经验。用户索取、共享信息的途径第一次得到了简化，该软件使用户可以从数百个术语表中得到他们所需的信息及定义，所涉及的领域非常广泛，包括军事艺术、互助条款、医药卫生以及法律定义等等。拥有了巴比伦信息翻译软件，个人及企业就可以通过网站创建关于任何话题的术语表，点击任一词语，用户可以发现词语上方会出现一个对话框，里面包括词语的解释、关于词语的其它信息及公司正在不断扩大的术语表索引。用户还将继续享用巴比伦软件的原有功能，即英语向12种语言的翻译、计量单位（货币、公制和时间）的换算以及让用户听到任何被翻译的英语单词或短语的发音的朗读功能。

……本刊记者

PC-cillin新领杀毒升级版

以互联网时速响应和全自动更新升级为技术特色，配合以“40无毒 十分方便”的价格定位，北京乐亿阳趋势公司日前新推出的“PC-cillin新领杀毒升级版”获得用户和渠道的普遍认同，首发突破7万套。进入新世纪以来，借助互联网的迅猛发展，以“爱虫”为代表的电脑病毒也开创了前所未有的爆炸式增长。传统旧式反病毒技术和产品已远远不能满足新形势下的反病毒需求，而完全互联网时速的新一代反病毒软件，通过全方位实时在线保护、自动升级、自动杀毒、全球用户与反病毒厂商同步更新等先进特性，实现了基于互联网条件下反病毒技术的以快制快、后发先至、主动防毒、全面安全。新领杀毒软件升级版，正是顺应了互联网时代的要求，迅速完成的新一代反病毒技术的升级。此外，新领升级版在定价上一反杀毒产品价格昂贵的常规，以不到国内目前通行的杀毒软件1/5的低价位，将国际尖端技术推广普及到每一台个人电脑。

……本刊记者

《智能狂拼》正式亮相

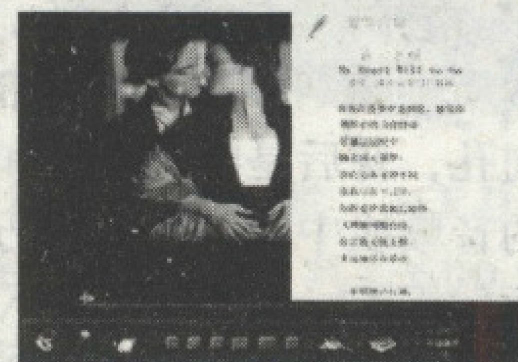
北京中文之星数码科技有限公司（以下简称中文之星公司）历时3年开发成功的《智能狂拼》软件，今年8月17日在北京正式发布。这是国内首次推出的智能化应用软件产品，也是自《中文之星》2.97版之后推出的最新产品。该产品今年8月19日在北京9个地点展开热卖活动，8月21日在第16届世界计算机大会上举办首发活动。与此同时，中文之星公司还宣布与国内著名的金山公司结成“应用软件推广同盟”，采用联合推广的方式共同探索国产软件发展的新模式。作为国内第一款上市的智能化应用软件，《智能狂拼》软件在拼音输入方面有了较大的改进，实现了“整句输入，一气呵成”的应用要求，整句输入的准确率达到95%以上，使用后工作效率可提高30%左右。为了适应消费者价格心理线和加大市场推广力度，中文之星《智能狂拼》软件正式版零售定价为38元。正式版根据用户反馈做了大量的改进，提供了总量超过500兆的超大规模知识库，同时还提供了多种实用功能，使《智能狂拼》软件真正具备了智能化、个性化的特征。



……本刊记者

欧美经典/流行英文歌曲

截至目前，深圳方直公司发起的“电脑娱乐新生活”活动中的两款新软件——《欧美经典英文歌曲》和《欧美流行英文歌曲》销售势头非常火爆。成都火爆的首发场面，招来了四川卫视、成都电视台、成都有线台的新闻专访。据悉，目前市场上还没有出现它们的盗版，这是因为这两款产品的定价都是28元，而且每款产品有两张光盘，这对于盗版来说是一个沉重的打击。这两款产品具有一专多用、八大功能的特点。“靓歌欣赏”精选影片巨星画面，具有20余种动感电影特效，工具条可自动消隐以及可调进程拉杆都方便了用户的使用。“超级演示功能”可使你随意起始、循环播放全盘金曲、随意组合、单曲连播。软件更可以全屏显示英文歌词，并任意播放，还可让你逐句学唱，克服难点。这两款产品的音频格式为wave，16位立体声，44.1kHz的CD原声音质，保证品质。同时软件中附带的背景知识介绍可让你了解到许多相关知识。



……本刊记者

程序员大本营2000

《程序员大本营2000》是百联美达美数码科技有限公司出品的、面向专业软件开发人员的工具光盘，共有3套。第一套是《微软版》，面向微软系列开发软件（Visual C++、Visual Basic、Viusal Foxpro）；第二套是《荟萃版》，主要面向Delphi和C++ Builder、PowerBuilder；第三套是《网络版》，主要面向网络开发语言ASP、Javascript, PHP、Perl、CGI等等。每套产品包括两张光盘，分别提供上千个控件和源程序，数千篇技术资料和开发技巧以及大量的实用开发工具。所有开发资料累计容量超过3G，并且每套产品都配有一本不同的开发手册，手册中对于软件开发中经常遇到的问题和经典问题作出了精彩的回答，是极好的软件参考手册。当你在网络上和盗版市场四处寻找开发工具和资料时，当你在软件开发中遇到问题无法解决时，当你想学习提高自己的开发实力时，《程序员大本营2000》都是你的最好选择。该产品今年9月9日上市，定价每套38元。

……本刊记者

英美语音闪电入门Ⅱ 热卖中

《英美语音闪电入门Ⅱ》是由著名的英美语音学专家编写脚本，中国长城计算机集团公司长城多媒体技术中心开发制作的实用语音教学和自学光盘。它系统地介绍了英语语音学基础知识，对英语语音的发音要领和发音的音位等做了科学、精确的讲解，教用户如何学好每一个国际音标，读好每一个单词，说好每一个句子。该软件为了适应对外交流的需要，对目前流行的美语语音做了介绍，并对英语语音和美语语音做了对比性的讲解。《英美语音闪电入门Ⅱ》在功能和内容上做了多项增加，能够帮助学习者更好地掌握英美语音，说出一口漂亮流利的英美语。

零售价：28元

电脑大学 热卖中

这部由上海名门软件公司开发，金洪恩公司监制并负责总经销的电脑软件著作，以“快”字当先，入门快，应用快，使人们能够在短时期内快速精通电脑，顺利通向电脑高速路。在设计风格上，《电脑大学》突出人性化的特点，一反传统设计模式，一方面着重以实例引入，理论贯穿其中；另一方面穿插智能选择，简练实用。其中还融入了“自我测试”、“实际操作”，更显直接有效。在制作过程中，《电脑大学》非常注重交互式的教学手段，采用科学合理的教学结构，由浅入深，层层深入。同时，整个教程讲解生动、浅显易懂，操作起来也非常简捷，有利于初学者入门。在内容上，《电脑大学》涉及面广，整套教程涵盖了大学计算机专业的全部内容。

零售价：100元

从零开始 热卖中

一款旨在让从未接触过英语的人从ABC学起，逐步掌握单词、语法、写作、会话……从而轻松应付日常生活和工作环境中常用英语的教学软件——《从零开始》日前已由北京金洪恩电脑有限公司完成。《从零开始》采用第三代语音识别技术，将英语的听、说、读、写等过程有机地结合在你与电脑的交流过程中，让你在轻松高效的学习氛围中全面掌握英语的听、说、读、写能力。《从零开始》一共包括8个部分，从英语的字母发音和常用的单词开始，然后到基本的句型、日常生活和工作中常用的会话以及基本的语法等。该软件凝聚了国内最具实力的清华、北大、北外、上外等知名英语教学专家的最新素质教育理论成果，同时软件在开发前收集了10余万份英语学习者的调查回函，并将他们的意见广泛应用到软件的开发过程中。整套《从零开始》由8张CD组成，附赠英语学习专用话筒和耳机，同时包括精美的学习配套教材。



零售价：150元

青涩宝贝 热卖中

《青涩宝贝》是继《心跳回忆》之后，日本恋爱模拟游戏的又一巨作，问世后不仅立即获得了日本玩家的热烈支持及青睐，其PC中文繁体版、韩文版上市后又在当地掀起了新的热潮。这款游戏的剧情很富戏剧性：主角小时候因父亲工作的关系，在日本各地频繁搬家，因而结识了12位非常漂亮的女主角。可是在主角长大之后，却收到一封完全没有署名的情书，上面透露出强烈想要见到主角的信息。为了找出这封情书的寄信人到底是谁，主角便开始在日本各地展开旅程，与这12位女主角再度取得联系，希望在高校最后一年解开这个谜团。游戏人物的设定由日本知名漫画家甲斐智久负责，并且还特别依照12个星座来塑造她们的个性，其基本资料与身份背景也都根据日本12座知名城市来设定。

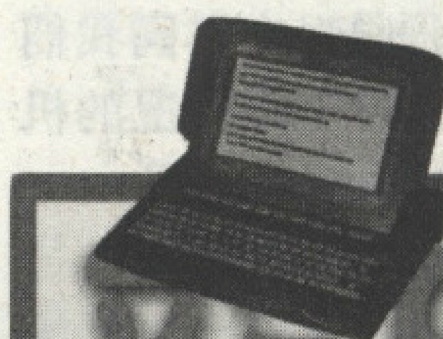
零售价：38元

魔导异元素 热卖中

在魔导世界的舞台相继登场的是龙和兽、剑和魔法所组成的终极者世界。在此世界形成的几亿年间，多少种族由强至衰，在历史长河中犹如过眼烟云，战乱和兴亡的历史剧交替上演。因种族争斗而灭亡，因不能继续生存而自灭等等惨剧相继发生，偶尔也有把握超常规支配力的种族诞生。神龙族、巨人族、不死族、精灵族、恐龙族，这些曾经是地上的主宰者，他们屈服于神锤的威势，限制自己在自然界的生存环境，从而逃脱了被消灭的厄运。新历1000年代初，因为不可思议之魔力肆虐，人类面临神锤的惩罚，8大陆中已有3大陆的人类因神锤之手而灭绝。但是人类并未在原地束手待毙，最惨烈的一战即将爆发……



零售价：38元



新品热报

大众软件五周年庆典纪实

DAZHONGRUANJIANWUZHOUNIANQINGDIANJISHI

本刊编辑部

年年发大奖，今年特别大！

多大？

35万！

自古以来，我国就有五年一小庆，十年一大庆的说法。《大众软件》创刊至今，恰恰五年。而大众软件奖每年一届，今年也是第五个年头了。双喜临门二一添作五，今年的规模、动作较往年稍微大一些，也就不难理解了。

一直没觉得5年是个很短的时间，但是《大众软件》就这样走了过来。这决不是说她的步履一直都是轻盈的，究竟有多少人为她付出了心血和汗水，这只有亲身经历过的人才能明白。就说每年一届的“大众软件奖”开奖仪式吧，由小到大，从简到繁，随着杂志的成长，竟也办到了第5次。5年大庆，是一定要办好的。从今年5月开始，杂志社的新老员工、骨干人员就开始着手准备2000年这第5次的开奖仪式了。它很重要，因为它不仅是对过去的一个总结，更是对一个阶段劳动成果的结晶。

举行五周年庆典的大会，一是对读者、作者、客户的长期支持和厚爱表示答谢；二来借此可与对口的有关单位在轻松的气氛中进行交谈，征求工作意见，加强以后的合作交往。同时，可以充分显示本社的人员素质和公司蒸蒸日上的情况，增强来宾同我们合作的信心和荣誉感，也是向各界通报工作情况的机会。

兵马未动，粮草先行

俗话说：不打无把握之仗。什么都得提前做好准备，才能把事情干好干成。

8月5日，社领导决定，在8月24日下午召开大众软件五周年大会。8月10日，大会地址定为友谊宾馆。负责前期准备工作的员工们开始紧张有序地忙碌起来。邀请贵宾、布置会场、挑选礼物、交通食宿等等各种相应的行动有条不紊。

8月13日，发出贵宾请柬240份。

8月14日，特别订购的新式鼠标全部到位（搜遍中关村，只找出这174个）。

8月15日，设计完成广告刊例、纸袋、五周年宣传贴等。

8月18日，核定所有厂商，定下外地作者在京住地——京翔宾馆。

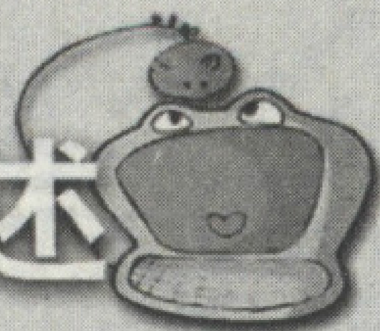
8月21日，友谊宾馆会场设计定型。

8月22日，与会领导确认、抽奖程序、辅助动画、饮料、包装袋、胸卡、签到簿到位。

到了这时候，本该松口气了。可是，大家的心都还依旧悬着。因为最重要的东西，杂志社将要在大会上送给贵宾的礼物——《大众软件五周年——写在杂志边上》珍藏版，还没着落。

贵宾礼物速成记

8月23日下午2点，广告部主任和鲲坐司机刘哥的桑塔纳去往煤炭印刷厂，提取大会发给贵宾的礼物之一——《大众软件五周年——写在杂志边上》。到地方二话不说，“勒令”厂方当即将四散的半成品裁切装订。4时完毕，便携带新出炉的书直奔昌平高科技园区文录激光有限公司，去取礼物的另一半——《水晶宝合》。到该地才知道，宝合里的2份宝石卡片还在密云，又通知那边赶快送将过来。直等到晚上6点半，算是送来了。一通手舞足蹈眼疾手快，晚8点，珍藏版终于在众人殷切的目光中出世了！然后，3人一车往回赶，李主任和鲲怀里抱着（暖和）、手里拿着（时间长了会很酸）、脚下踩着（不敢用力，难过），竟然硬将190个包装全给整回杂志社。事后鲲一边甩手跺脚扭脖子，一边得意地说：“咱们是‘违章作业’高手，就是效率高，再换俩人就没辙。”仿佛印证他的胡话，第二天再把这些包装运往大会地点，一样的车，一样的东西，还减了个人，可就是装不下去了。



真邪性了！

珍藏版到了位，可外包装实在不善，数量又多，广告部的全体同仁加班加点，在办公室里玩了半夜的“接龙运输”，总算把这些个娇宝贝重新“梳妆打扮”完毕。

明天，大会就要开始了！

四方龙虎聚京华

本次五周年大会，除了一些有关部门领导、合作厂商、兄弟媒体代表外，最重要的嘉宾就是我们的作者和读者代表了。事先很多作者和读者得到消息，都想来参加，但因为名额有限，不得不婉言谢绝。现在思之，仍然觉得有些对不起他们。

这回北京的作者基本全部都到了，一兵、庞大、赵效民、老八、叮当、李靖、DC、村雨等新老明星全体出动，阵容十分强大。读者代表也大都来自北京。京津地区占了地理便宜，各人来得就分外从容潇洒：天津的凡人和WXG都是乘坐24日当天的汽车，一尘不染地到达宾馆；晶合后院的名人小次郎、死耗子、紫伊、倩Angel等人更直到临近中午时才悠闲地出现。



部分与会者合影

外地来宾也是“大虾”云集：东东包和龚师傅分别从山城重庆、花市成都一路呼啸飞来；长沙的李宾和南宁的Titanium、苍茫却坐了32个小时的火车，迢迢数千里；可爱多、阿楠来自冰雕圣地哈尔滨，英俊的周克勤则出自亚洲金融中心之一的上海。一南一北，古老的帝都江苏南京和河南新乡也在金眼妖瞳和Baby露面后显得似乎离我们近了些。

啊，一时多少豪杰！

这些人，平时大多互相仰慕已久，没见过面的倒有大半，此次能个个容光焕发，济济汇聚一堂，也着实不易。

庆典

筹备过程是繁琐的，工作量也非常大，但8月24日这一天终于到来了，大众软件创刊五周年暨第五届大众软件奖开奖仪式在北京友谊宾馆会议厅如期举行！与会代表包括杂志社历年来的新老编辑、众多优秀的读者、作者代表、100余家业界合作厂商的代表及来自中宣部、科协、新闻出版局等上级单位的领导。

会场准备工作紧凑而繁忙，下午2：30分嘉宾领导陆续到齐，大会正式开始。



大会主席台

会议第一项，常务社长刘贫和宣布“大众软件创刊五周年暨第五届大众软件奖”开奖仪式正式开始。

会议先由大众软件杂志社社长关家麟致辞。他对《大众软件》5年来的历程作了一个简要的回顾。从7人发展到40余员工、从64页到152页、晶合后院如何成为杂志和作者联系的纽带……杂志社历史的一幕幕又重现眼前。关社长感谢厂商和读者多年来的支持。他表示，大众软件奖系列活动为沟通读者和厂商的感情，推动电脑技术的普及发挥了重要作用，而这几年的大众软件奖也体现了电脑水平的发展。今年的特等奖是香港、澳门7日游。大众软件将为中国高新科技产业的发展作出自己最大的努力。

会议第二项是开奖。分别由读者代表、作者代表和科技部领导、中宣部领导、杂志社领导负责抽取出各级奖项号码，最后由中国科协书记处书记常志海抽取了特等奖，号码是10419。

会议第三项是作者和读者代表讲话。

作者代表费江枫在发言中说道：

“非常荣幸能在《大众软件》成立五周年的庆典上，代表所有一直关心支持《大众软件》的作者朋友在这里表达我们衷心的祝贺和祝福。祝贺《大众软件》走过五年的辉煌历程，并且祝福它今后在我们的共同支持下走得更稳、更远……



回忆《大众软件》发展的五年，既是我国IT产业蓬勃发展的五年，同时也是游戏产业由小到大高速发展的五年。《大众软件》记录了整个IT产业的发展历程，可以说它对于IT产业发展所起的作用，特别是对游戏产业的作用是不可低估的。

作为《大众软件》众多特约作者中的一员，我首先也是一名忠实的读者和伴随《大众软件》成长起来的玩家。《大众软件》对于所有读者来说，像一位朋友、更像一位智者、一位老师，我们彼此之间有着密不可分的关系。无论是对电脑完全不懂的初学者，或是刚刚开始接触游戏的玩家，还是在IT圈中久经沙场的老将，只要是对电脑感兴趣的朋友，都会在杂志上找到自己关心和需要的内容。



大众软件奖部分奖品

未来的IT行业，将是一个非常光明的产业。只要我们齐心协力，我国的IT业的未来也应该是前途无量的，《大众软件》的未来，更是充满了无限的希望。"

读者代表李继超也上台作了发言。他是大众软件网站社区的活跃分子之一，代表了基于网络交流的新一代读者。

天津英业达的张旭作为厂商代表也在会上发言，感谢大众软件对国内IT行业的一贯支持。

会议第四项是领导发言。

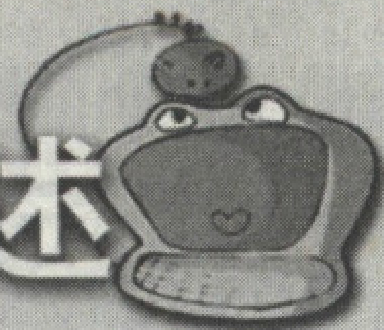
中宣部出版局期刊处高江波处长首先发表了讲话，他指出，《大众软件》月发行量67万册，是同类杂志中是没有的，5年来在读者中产生了广泛的影响，成绩不俗。在激烈的传播媒介竞争中，最近有两类杂志非常畅销，一类是时尚类刊物，另一类是电脑类刊物。应该说它们顺应了时代发展，同时也意味着同行间竞争的激烈。有人说1999年的纸媒体界是"刺刀见红"的一年，而《大众软件》就是在这样的环境下继续壮大着，这种表象的后面说明了大众软件领导班子和办刊人员的创新开拓精神，这和上级主管部门的大力扶持也是分不开的。高处长特别强调了创新精神，他说现在每年出品的长篇小说有5、6百部，但真正能在社会上产生影响的却微乎其微，所以创新精神是出版物的灵魂。最后高处长也提出了两点要求：1.大力开展"四科"教育。即科学知识、科学精神、科学方法和科学思想。2.坚持正确导向。注意游戏软件中的内容是否有利于青少年的发展，是否有政治问题。

随后科技部领导宋培元和中国科技情报学会科技信息所所长梁战平也分别发表了贺词演讲。

最后发言的是中国科协书记处书记常志海。他说，我也是大众软件忠实读者，对它也有着深厚的感情。当社里让我题字时，我就想到了"五年风雨路，心系大众情"，它表达了我自己的心意。杂志在大家的努力下已经具有一定规模，在社会上有相当反响，确实已经成为科技交流的园地，成为面向社会开展科普教育的窗口，也成为发现人才培养人才的摇篮。美国持续10年经济连续增长，而且是在低失业率的基础上的，很不容易，这是和他们电脑行业、网络和电子商务的飞速发展分不开的。日本近年来脱离泡沫经济、经济复苏也和IT产业的发展有着直接的关系。我国的信息产业发展也非常快。1999年上网人数有890万，2000年已达到1690万人。在这种情况下就更需要我们杂志为普及IT知识，发展IT人才而做出努力。常书记说，大众软件是他每期必看的。一定要注意保持杂志的质量。一本杂志的出生权是上级主管部门给的，但其生命能否延续下去，起决定作用的则是读者。印度去年的软件行业出口额是中国的30倍，出口到世界90多个国家，所以我们的路还是漫长的。所以希望大众软件在未来能为培养更多优秀的IT行业人才作出努力。



领导讲话



大会在热烈的掌声中结束了。会后大家意尤未尽，继续在一起恳谈。无论是厂商代表还是资深编辑作者，都相互介绍，并积极发表自己的意见。社长也来到作者和读者中间，与大家交换意见。会议在融洽的气氛中结束了。

游记

这是大众软件五周年庆典的第二天，全体大软成员（包括已经远走的前编辑们）和那些在大软刊上有名有姓的读者作者代表们“欢聚”一堂。已快离流火的北京城在他们的吵闹下继续沸腾。也许是秋日的京城拒绝喧嚣，于是在大家相聚不到一小时之际，最高指示（大软的领导班子）决定将这群扰乱市区正常现象的一干人等押解北京郊区，任其自生自灭……

呵呵，以上都是戏语，今天是大软作者读者代表们和编辑相聚的日子，大家在大软的安排下，告别了见字如见君的岁月，终于相互见到了庐山真面目。

在9：10，我们乘上了北上的汽车，开始了我们的“苦旅”。下面就是“呕像”云起的游记了，大家请关注！

为了保持体力（因为晚上要有狂欢节目），云起上车就钻进了客车的角落，准备昏迷。可是不幸的是，在云起的正前方，RED ALERT战队打得正酣，为首的李红警不为人后，高谈阔论，惹得众人侧目，崇拜者每一秒钟都在增多，整个车厢像弥漫着硝烟战场……云起不得不听着，增长经验，以便在以后的战斗中再报这无法安睡之仇了……（众人语：来世吧……）终于到了休战时间，本以为可以安静地休息了，可是背后那些从后院偷渡而来的居民们，以一个叫小次郎的家伙掀起的格斗狂潮又袭击了后部车厢。云起也是格斗迷呀，所以困意突然间荡然，于是和他们论谈起KOF，那是云起心中的格斗经典（虽然战绩￥%……￥￥—%）。就这样，本计划好的上车昏迷计划在这和平年代的战争中泡了汤……

终于在车厢上暴晒了（因为云起坐的地方没有窗帘……）2个多小时后，这辆“战车”在白龙潭下停火了。

剩下的事情就很简单扼要了，大家分组坐好，开始吃！很“不幸”，和WALKER大哥分在了一组，云起为人朴实，平易近人，无欲无求，自不会和他人一般见识，于是郁闷地度过了一顿饭的光阴。

在吃也没吃好，睡也没睡好的情况下莫名其妙地走在一条莫名其妙的小路上，而且听说是徒步走15KM，就可以看见人间仙境。云起自幼喜好游览名山大川，听说到人间仙境，也是精神一震，不去顾及其穿着不适长行，而尾随他们。路上风景平平，倒是小桥流水一路不断，静听山间鸟语虫鸣，也是惬意。无意间已经落入人后，独自漫步山间，看同伴们一一远去，不得不怀疑他们是DF的野战排出身，而我也就擅长出演炮灰，所以也不强追了。行山吗，不就是为了看景嘛，何必呢……！走走停停，不知不觉间，已经走出了N里（就是不知道有多远），可是人间仙境还是没看见。见前面人头攒动，原来当先的WALKER和晶合互动的兄弟们已经回来了，以为他们已经从仙境下来了，便前去问津，原来前面的人路遇一位大爷，听说再走15KM才能见到，大家看离集合时间已经不多了，只好回返。我暗自高兴：你们走那么快干什么？路上的风景你们也没看见，还是我合适，比你们少走了50M，嘿嘿！

路上的劳顿使我们弹尽粮绝，想到下山后还有冰凉的可乐和矿泉水，这便成为我们行程的唯一动力。可是有个谜团一直在脑海中徘徊，就是来到了白龙潭，可是那龙潭在何处呀？走到山边，已经看到了营地，经过了一滩沉淀很久的池水（那是上山前就路过的），经打听，那就是白龙潭……吐血！

更为吐血的还在后边。回到营地，可是饭厅没有开门，司机也不知踪迹，冰凉的可乐和矿泉水都成了小女孩的火柴，大家只好在树荫下挤出一块乘凉，好在阿飞兄还偷藏矿泉水一瓶，救我们于水火（白龙潭让人吐血的水和流火的天气）。特此列出几行，表赞阿飞兄的乐善好施，以后少请几次客就可以了。

又是行程数小时，我们停泊在了我们的最终目的地——圣水山庄。上山下山的路把大家累坏了，没有什么人再在车上喧闹，一路平安。（其实到底是否有人闹，我也不知道，我是睡了，Zzz……）。

终于看到了床，不管别人说我是缺乏锻炼也好，懒惰也好，立刻亮上“请勿打扰”的红灯，开睡！（喂~~~~你刚才不是睡了吗？）

夜间了，远处烧烤的香味把我从梦中唤醒。这个不能落空，快！

又是很“不幸”，饭桌的安排我又坐在了WALKER大人的边上……视而不见吧！一顿饭倒是安全啊。饭后的抽奖是今晚的重头戏，数十包万智牌，8个DIADLOⅡ模型，2个音响，1对情侣表呀！当然，都与我擦肩而过……，其实没有得到礼物的又不是我一个，大家要的就是开心！对了，抽奖后的焰火表演很精彩。

过了激动的时刻，自由活动才是大家最盼望的。可是，云起的睡意又为没有中奖而钩动了，那么大家自已去HAPPY吧……

解析无线互联

广东 FLOYD

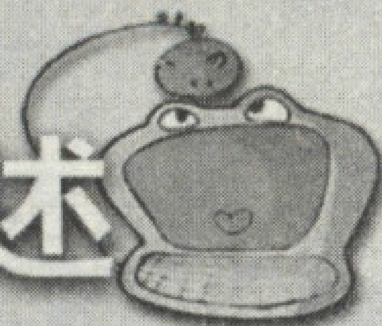
无线互联与有线互联对比

很明显，一只手机与一台PC无论外形还是内部构造都是不同的。台式电脑的显示屏、硬盘、内存、CPU处理器都有不断增大和增强的趋势；而手机的本质特征之一就是小巧轻便，它是朝着越来越小的趋势发展的。所以，手机的屏幕只能有几厘米那么大，就目前的技术而言，它也不可能具有强大的存储功能。那么，有线互联网那些优点放在无线网上，就反而成了不可逾越的障碍。举个例子，有线网站多如牛毛，相互链接，可是，在手机上你只能看到一个网站，最多也只能先在几个网站之间做出选择，不可能同时打开多个窗口。而有线网站首页上那些密密麻麻的目录、成千上万字的文章又怎么可能全部显示在手机那只能显示12行字符的小液晶屏上呢？手机按键也与PC键盘毫无共同之处，输入字符变得困难、缓慢，有几个人愿意在小小的手机键盘上一个一个敲出自己的话来？手机没有高容量的硬盘，你能幻想用它来下载、保存网上文件吗？因此，有线网上的最常见的方式——浏览、搜索、聊天、下载、存储都不再是无线互联网的主要功能，网络门户的概念也会在无线互联应用中失效。而有线网站要想去做无线互联的事，以前的网页构架根本就不可能搬到无线网络上面去。也就是说，有线网站将因此处于从头做起的毫无优势的状态之中。另外，无线网络还涉及宠大的基础设施的构建、软件的编制和优化等等问题，从技术角度看，无线互联属于窄带网，网络环境非常不稳定，技术含量要求特别高。这些是不是有线ICP始料未及的呢？从用户的角度考虑我们就不难看出，人们之所以要购买WAP手机，是因为他们希望随时随地地掌握对他们来说非常有价值的信息，这些信息是非常重要和关键的，甚至会对用户的决策起到决定性的作用。

因此，无线网络应该为用户提供的是一种经过筛选、整合、优化之后的个性化服务。也就是说，内容服务商除了做有线网站那类信息收集的工作之外，还要替用户做分析和判断等一系列的再处理，并把最终近似结论的信息传递给用户，供他们选择。这也就是巴掌定律和无线互联的真正结合。

新一轮的圈地运动

与有线互联网相比，无线互联是一个截然不同的全新产业，它的移动化特性将成为未来网络发展的趋势和潮流。也正因为如此，大家才对无线互联趋之若鹜，成为又一座尚未开掘的金山淘金者。据SIEMENS AG统计，1999年底，全世界蜂窝移动网的用户突破4亿，到2004年将突破8.5亿。中国的手机用户已经超过5000万，业界人士推测，到2003年将突破1亿户，超过美国，成为世界上最大的手机用户群体。而且，在我国的手机用户中，使用内置MODEM 型号手机的已经超过了15%，这种客户基础还是在国内没有任何无线网络应用的情况下形成的，其起点已经赶上了积累达6年之久的互联网用户群体。当移动网上的话务量超过固定网，购置和使用手机必然会比拥有和使用固定电话便宜。有人曾算过一笔账，不说其它的网络消费和开发，仅仅把普通数字手机换成可以上网的WAP手机，销售收入就相当可观。手机上网还需要大量的微型浏览器，WAP网关、WAP服务及操作系统。可以预见，为了WAP的运用，将会发生更多和更大的联合和竞争，也会带来更大的商机。而从用户角度来看，手机上网的好处也远比人们想象的要多，WAP手机所能做的不仅仅限于随时随地、不受时空限制地收发电子邮件、阅读网上新闻。在移动证券方面，无线互联更显示出传统有线网络无法比拟的特性。这在股市、外汇等半分钟的延迟都可能错失良机的业务应用中，利用一个联入信息平台的WAP设备就可以轻松实现股市中的信息查询、买入卖出，甚至大盘走势分析、K线计算，从而实现集呼机、手机、计算机于一体的诸多功能。可以看出，凡是对时间、地点要求较高的商务活动，都是无线网大有所为之处。据互联网实验室的最新研究，无线互联至少可以在证券金融、移动销售、生活服务和移动数字商品等方面提供与工作生活密切有关的多种服务。



不中用的WAP

从去年开始登陆中国市场的WAP无线网络，在今年5月17日“世界电信日”来临之际，已经正式走向实质化进程。各大知名手机生产厂商在双频手机之后，又找到了一座更具诱惑力的金山——WAP手机。诺基亚推出7110，摩托罗拉推出L2000，爱立信开发出R320SC，西门子也不甘示弱，拿出了自己的Siemens3568型号的产品。WAP手机在各大媒体被炒得异常火爆，各种广告、宣传铺天盖地而来，WAP手机一时间成了时尚和高科技的代名词。但是，WAP手机并没有象手机制造商所期望的那样热销，在实际的销售中，WAP手机的销售量远没有普通手机高，市场反应平淡。一般的手机价格在1、2千元，能上网的手机价格都在2500-3000元左右，明显高出一大截。除了价格因素之外，人们在购买WAP手机的过程中，主要看中的仍然是话音质量、存储信息量、待机时间、造型等既有功能，而不把上网功能作为选择的重要标准。有些人甚至担心上网功能会影响其它的传统性能。

即使有消费者买手机是专门冲着上网来的，目前的WAP机型又能干什么呢？现在的电话拨号上网速度一般都能达到每秒56K，而手机上网的速度只有每秒9．6K，只相当于有线连网的1／5不到。以这样的速度，怎样进行高效率的阅读呢？

与很低的传输速度相反，手机上网费却又很高。用手机上一小时网，费用是28元，比有线上网高出5倍之多。实际上，很多介入无线网络的企业对他所要进入的领地并不十分了解，甚至知之甚少。但有线互联网的经验告诉他们，先下手为强，于是在无线互联网也出现了似曾相识的圈地运动。目前，国内一些大的有线门户网站和商务网站为了占领无线互联这块新兴的产业领地，大都已染指无线网络，并有愈演愈烈之势。然而，就算是你占领了一块金矿之后，却发现这次金矿与以往的竟然绝不相同，自己并非此中的行家里手，不知如何下手，硬着头皮挖掘下去，势必会把金矿毁于一旦。目前有线ICP所能提供的信息大多是普及常识类的内容，完全不能适应无线用户所要求和期望的商务应用服务。这种仅仅作为装点门面的空架子不仅不会推动无线互联的发展，反而会令刚刚积累起来的无线用户因失望而丧失殆尽。

WAP不是摆设

目前最明显的例子就是手机厂商与WAP应用服务商纷纷举办各种WAP业务展示活动，大造手机上网声势。但是真正考虑购买上网手机的却寥寥无几，俨然成了摆设。造成这种现象的原因首先就是上网收费的问题。为了让更多的用户“尝鲜”，中国移动通信集团公司曾决定在3月25日至5月31日的两个月试用推广期间，免收包括通信费、互联网使用费和信息服务费在内的所有上网费用。但这仅仅是一个短暂的阶段，6月1日以后，所有的手机上网用户不得不面对通话费、互联网使用费这一“残酷”的现实。按照现行规定，手机上网按上网费每小时4元、通话费0.4元／分钟收取，用手机上一小时网，费用是28元，而上有线网1小时的费用是5.6元，前者比后者高出了5倍，这么大的差距是令人望而生畏的。因此，手机上网资费标准能否调到一个比较适合的价位，是国内无线互联能否迅猛发展的关键因素之一。据悉，移动通信部门正在加紧研究收费标准。有关人士预计说，手机上网的综合收费最终将与目前固定电话拨号上网的费用基本持平或者更低。与上网费相比，也许手机每秒9．6K的上网速度更令用户头疼，这种只相当于有线连网的1／5都不到的速度，阅读信息的效率可想而知。对移动通信进行全面“提速”，是当前的研究热点之一。今年3月底，当“全球通”WAP商用试验网在北京、上海等6城市开通后，一些初尝试验品的网友反映的问题更集中在内容服务上。除了新闻、天气预报，有用的购物信息才一两条，内容的匮乏使得WAP在网友的印象中变得更加苍白。无线信息之所以贫血，是因为目前提供WAP界面的中文网站不过几家，少得可怜。而手机厂商本身在提供信息服务方面又显然缺乏功底，缺乏在信息媒体意义上的对用户群的吸引力。网络上没有可供浏览的内容，WAP的发展就无从谈起。于是，北京移动通讯推出了7项对应开发商的服务，集中力量激励ICP的参与。

为了提升网站的形象，也为了占领无线互联这块新兴的产业领域，已染指无线网络的国内一些大的有线门户网站和商务网站，大都推出了自己的WAP网页。对于更多的有线ICP的纷纷介入，有关专家的态度更多的倒是担心。由于有线ICP并非WAP专家，相应的基础设施不能到位，实际上，由于WAP手机与PC电脑不同的特性，使得无线网络从技术到内容都与有线网络截然不同。有线网站在认识上和技术上没有准备的情况下，盲目进入无线世界，会使新兴的WAP变成不伦不类。WAP确实还只是个出生不久的“婴儿”，它还需要一个市场的培育期。当无线网络能够广泛为用户提供实用价值丰富、适应力强、稳定可靠、类型全面的WAP手机应用时，才可以说是无线互联网黄金时代的真正到来。

初窥PhotoShop6.0



北京 郭涛

记得一本书中这样说过：一副扑克牌摆在一个不懂如何玩牌的孩子面前，可能只是一些数字和符号而已。但是当你向他讲述了玩牌的规则后，这副牌便在这个孩子心中变得生动起来了，因为，他掌握了扑克牌的玩法。对于PhotoShop来说，它最初在人们心目中也仅仅是一些单调的菜单和毫无生气的按钮而已，但当我们掌握了这其中实际操作的知识后，会发现PhotoShop就如同影视界的好莱坞一样，成了计算机图形软件中真正的“梦幻工厂”。

在用过一年的PhotoShop5.0又经历了多次升级后，现在的PhotoShop5.5终于可以光荣退伍了，接替它的新兵是众人期待已久的PhotoShop6.0，虽然目前还是测试版本，但强大的功能已然遮掩不住它的锋芒。好了，一起来进入今天的正题吧，看看PhotoShop6.0带给我们的欣喜与期待。

软件版本：PhotoShop6.0 （英文测试版）
软件大小：101.5MB
工作平台：Windows 9x/NT/2000
公司网址：http://www.adobe.com.cn

软件安装

由于各种软件的网络化，PhotoShop自然也不会落伍，它从5.5版本就已经增加了一些基于网络图片制作的功能，这次的6.0也将新版本的ImageReady3.0融合其中，使得我们开启一个软件就可以方便地在两者之间切换，轻松完成工作。

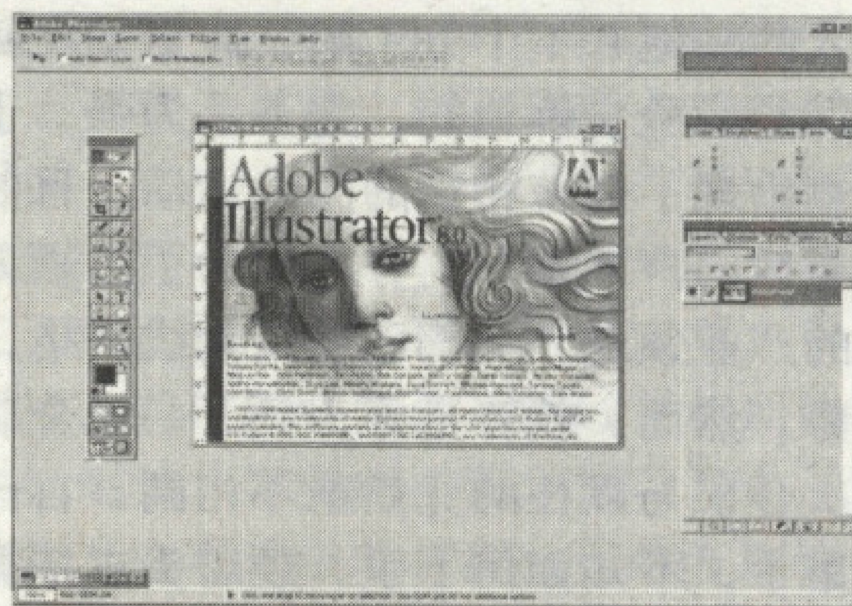
安装过程仍然比较传统，只是安装时的界面较之上一个版本有所不同。在选择组件的时候建议大家选择全部，这其中也包含了刚才提到的ImageReady，而且还有一个DPF选项，安装后PhotoShop就可以直接打开DPF文件了；在随后出现的对话框中软件会让我们选择一些特定格式（如：PNG、PXR、RAW、SCT、PCD、TGA、TIFF、VDA、ICB等等）图形文件的打开方式，PS——用PhotoShop打开、IR——用ImageReady打开、NC——不做改变，仍然采取当前的设置；在填写好一些用户信息后就可以顺利地安装了。

安装完成后会看到PhotoShop6.0与ImageReady3.0同时出现在一个菜单中，我们只要运行其一即可，因为它们之间是相互关联的，可以随时通过工具箱下面的快捷按钮调出使用。

点击图标开启PhotoShop6.0，感觉启动速度要比PhotoShop5.5稍慢一些。在欢迎画面中画着一只穿着皮裤手拿皮鞭的灰猫，笔者记得在PhotoShop4.0中就有一个关于这只猫的彩旦程序。在画面的下方写着软件的版本号码：Version 6.0x134 BETA。第一次运行时软件会让我们进行注册，不用理会，选择“Do not display this dialog again”后点击“Continue”按钮即可看见PhotoShop6.0的庐山真面目了！

PhotoShop6.0的软件界面

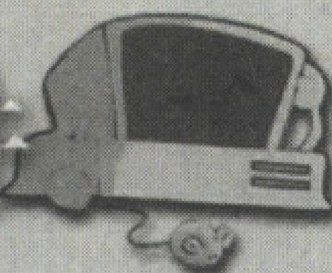
打开软件后，使用过PhotoShop的朋友们一定不难发现它的属性栏已经不在右上角的小窗口中以选项卡的形式存在了，而是搬到了菜单的下面，我们也可以把它拉到屏幕的下方，

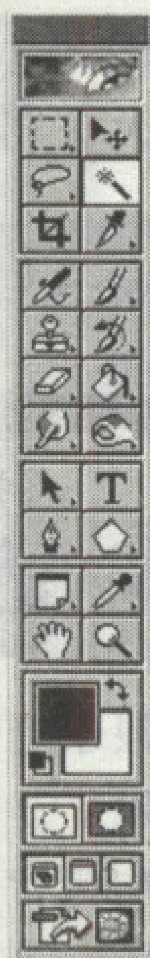


这样在选取任意一种工具后，属性栏中的属性都会随之作出相应改变，这一点很象网页制作工具DreamWeaver的风格，相信大家用过之后都会体验到它的快捷与便利。比如当我们选定了过渡工具后，属性栏中就会出现过渡工具的图标，以及过渡的颜色、形状、模式、不透明度的百分比等等。

PhotoShop6.0的工具箱

在这次升级中，软件的工具箱作了比较大的调整，除了推出一些新的实用功能外还将以前版本中的





部分工具按钮重新作了分组规划，把一些经常要组合使用的工具融合到了一组之中。比如以前的测量工具和吸管工具在新的版本中就被安置到了一块，我们常用到的剪裁工具也从选择工具组中独立出来；而且每一组工具都采取了纵向排列的方式并在工具图标后都加上了相应的文字描述，使用户一目了然。

工具箱的新增工具——切图工具、形状工具及批注工具

切图工具：其中包括了Slice Tool——切割工具，Slice Select Tool——切割选取工具。有了切图工具我们在处理图片的切割工作时就不必再启动ImageReady或者Fireworks了，可见这也是PhotoShop6.0集成的网页图片处理功能之一。在切割图像的时候属性栏中会出现当前的状态，我们可以方便地更改切割属性，并且可以直接在其中定义切割范围；在选取了“切割选取工具”后可以调整切割面积的大小或移动切割部分，双击被切割的部分还可以直接建立网络链接地址；在View菜单中的Lock Slice、Clear Slice命令还可以锁定或清除这些切线。

Slice Tool K
Slice Select Tool K

形状工具：这里面为大家提供了增加了矩形、圆角图形、椭圆、直线、规则多边形、不规则多边形6个图形工具，这样就可以简便地画出一些矢量图形。可是这也未免少了点吧？不要紧！在属性栏上直接选择形状，点下拉按钮会发现有许多预设的图案，以后作图可就不愁找不到好素材了；点击“Layer Style”下拉菜单还可以生成很棒的效果；而在图形未经“Layer Clipping Path”转换之前，全部作为路径存在，因而可以用路径工具做各种修改，这可以在路径面板中看到。

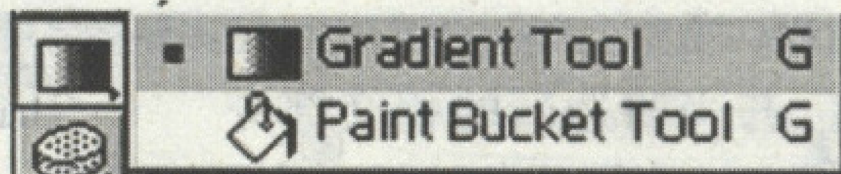
Rectangle Tool U
Rounded Rectangle Tool U
Ellipse Tool U
Polygon Tool U
Line Tool U
Custom Shape Tool U

批注工具：这是一个非常实用的功能，通过它我们可以在图像中的任意部分加入文本或者是语音的批注而不会影响图片的实际浏览效果，这样我们在工作时就可以随时记录下来某些图像的相关信息、具体用途、制作方法等等，使日后修改整理的时候有证可查。别看它功能简单，却是很体贴的设计。

Notes Tool N
Audio Annotation Tool N

工具箱的改进工具——渐变工具、文字工具、路径工具、尺寸工具、区域选择

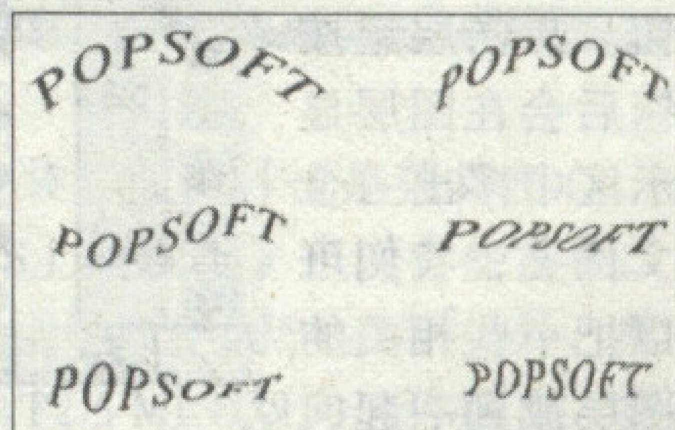
渐变工具：渐变与填充工具合并在了一起，可在属性栏中选取图像的渐变方式，而颜色模式也不像过去的命令菜单式，我们可以直接在渐变颜色表中查看选取。



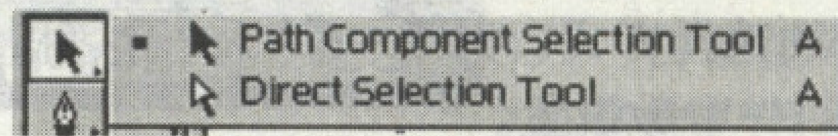
文字工具：PhotoShop6.0在文字处理方面有了很大的改进，由于属性栏独立出来，所以在文字输入时不会再弹出对话框了，而是直接将所输入的文字显示在当前的图层之上。我想大家都用过Word中的变形文字吧？



这次PhotoShop也增加了这项功能，在其属性栏中我们可以看到有一个文字变形按钮，在按下后弹出的对话框中我们可以选择自己所需要的变形方式，而且还能够在其中对默认状态作进一步修改，Style：文字变形的样式、Horizontal：文字横向变形、Vertical：文字纵向变形、Bend：文字的弯曲数值、Horizontal Distortion：文字横向变形的数值、Vertical Distortion：文字纵向变形的数值；输入的文字属于一个“文字图层”，用“T”表示。将其转为普通可用图层，不是Render Layer了，而是叫“Rasterizer”。下面是一些变形的效果，大家不妨先瞟一眼。

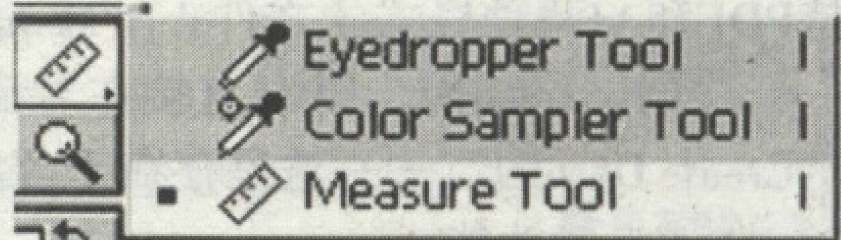


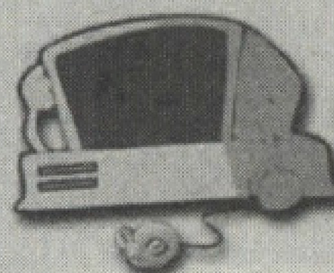
路径工具：新增了两种选择路径的功能，通过它们可以快速地对目标物体的路径进行修改。比如在形状工具中绘制出来的都是带有路径的矢量图形，用路径工具就能够改变它们的形状。



尺寸工具：新版的尺寸工具和滴管工具放到了同一组，以便同时调用。

区域选择：在以前版本的PhotoShop中选区工具、套索工具以及魔术棒工具的使用都离不开“Shift”键、“Alt”键，因为通过它们和鼠标的共同协作才能完成对图像选择的各种需求（如增加选区，减少选区等等）。而在PhotoShop6.0中我们在工具箱中选用了上述3款



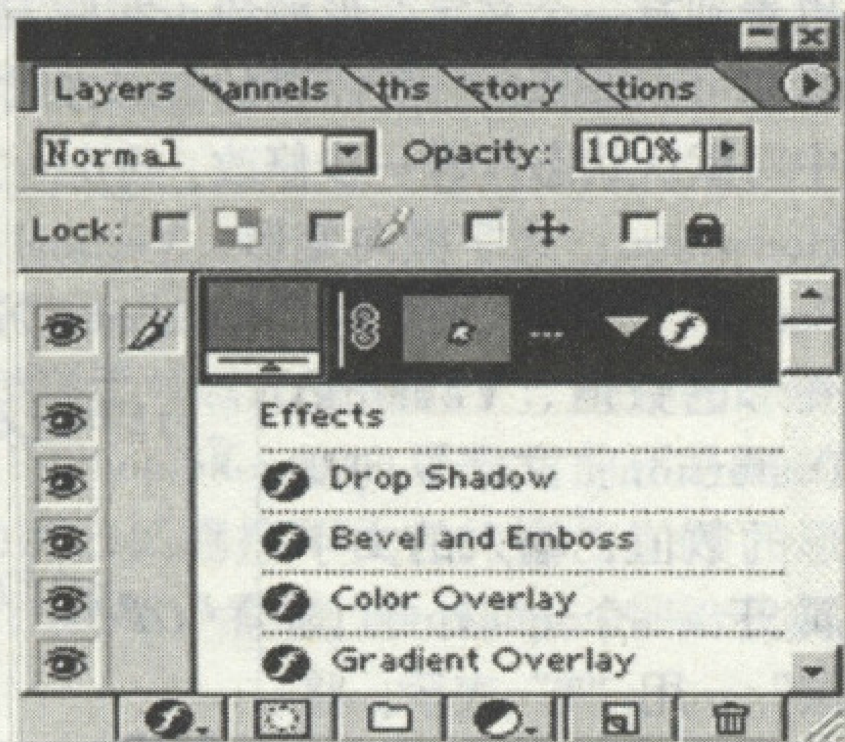


工具后会发现它们的属性栏中都多了4个按钮——“New selection”、“Add to selection”、“Subtract form selection”、“Intersect with selection”，其代表的作用就是“新建选择区域”、“将当前的选区加到原来的选区中”（Shift+鼠标左键）、“从原来的选区中减掉当前选区”（Alt+鼠标左键）、“取原来选区与当前选区的相交部分”（Shift+Alt+鼠标左键）。有了这些按钮，方便多了。

PhotoShop6.0的图层

图层是PhotoShop为用户编辑图像提供的一个很好的手段，用户通过使用图层不仅可以方便地处理图像，还可以针对不同的元素进行各种尝试性的创作。

在新的图层调板中我们会发现在图层显示区与下拉菜单之间多出了一行图层锁按钮，它分为透明、画笔、移动、全锁。将已完成的部分固定起来，这些开关可以使我们工作起来更安全。



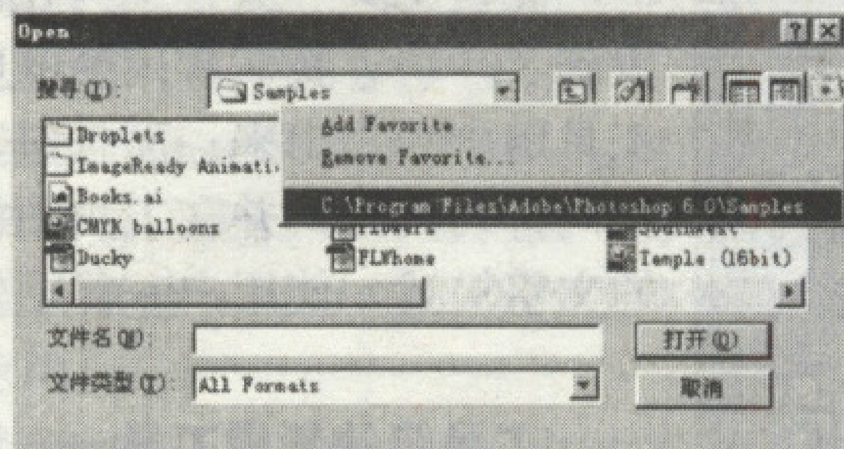
在图层调板窗口的下方还新增加了层组按钮、图层风格按钮和图层调整按钮。点击层组按钮后会在图层显示区中多出一个文件夹，我们可以把一些相关的图层放到一起，从而方便管理；而图层风格按钮和图层调整按钮则是两个快捷键，其作用与菜单内的命令是一致的。

点击“Layer”进入图层菜单后会看到图层属性依然沿用了以前对话框的形式，但是其中的表现方式有了较大的改变。在对话框的左侧放置了可以选择的项目并用了多项选择的选择方式，选中一个后，右边相应变成了该选项的具体参数设置。

PhotoShop6.0的菜单

File菜单：“Open”——开启文件的时候在其对话框的右上角多了一个收藏夹，我们可以把经常要访问的目录添加到里面，以后就不用穿梭于目录之间而耽误工具时间了；“Import”——在导入功能中可以支持PDF和AI两种格式的文件；“Manage Workflow”——新增的网络功能，可以直接在对话框中输入URL；“Create Dorplet”——这是存在于“Automate”中的针对于Action的功能。

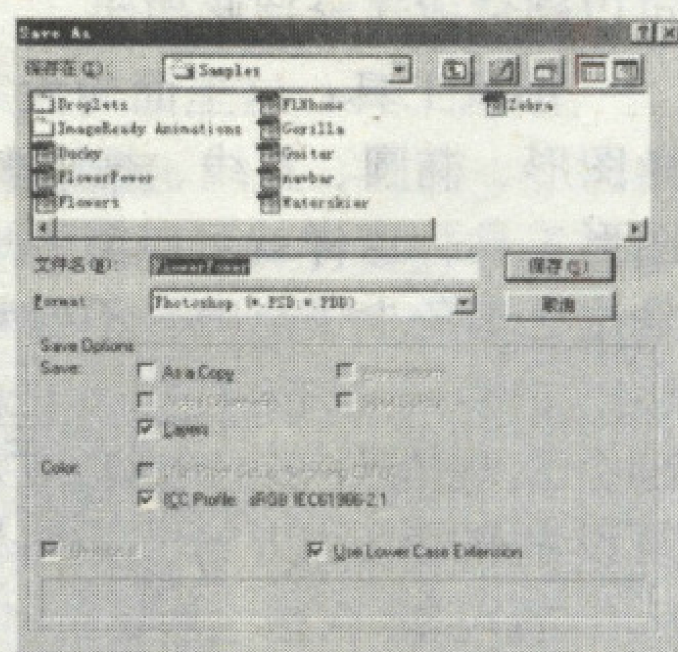
EDIT菜单：“Step Forward”&“Step Backward”——这是一步一步的恢复工具，我想这个功能大家期待已久了吧；



“Copy Merged”——复制选取范围内可见部分，我们知道一幅作品可能是由多个图层组合而成的，然而我们在利用选取工具进行操作时仅仅限于当前图层中，现在有了Copy Merged大家可要偷着乐了，在我们用选取工具选取的同时，如果所选范围内包含了不只一个图层，那么Copy Merged便会自动开启，这样我们就可以顺利地复制选取范围内所有的可见部分了；“Paste Into”——遮罩模式粘贴。

Image菜单：“Profile”——新增的关于Profile选择和转换功能，存在于“Mode”中；“Gradient Map”——以渐变的方式来处理当前的图片，存在于“Adjust”中；“Trim”——自动调整图像的尺寸；“Liquify”——融合画图功能，点击后会另开新窗，在这里可以自由发挥画出各种奇异的效果。

PhotoShop6.0的图像保存

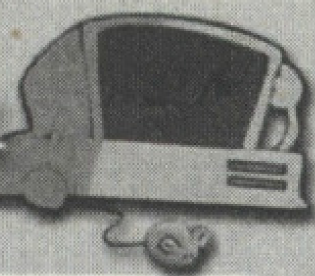


在“Save As”对话框中的“Save Option”中可以选择是否保存副本、图层以及用何种色彩模式储存图片等等。总体上讲PhotoShop6.0的算法要比5.x的版本好一点，我将PhotoShop中最经典的那幅308k的吉他图片另存为Gif格式后，PhotoShop5.0的保存结果为30k，PhotoShop6.0为27k。

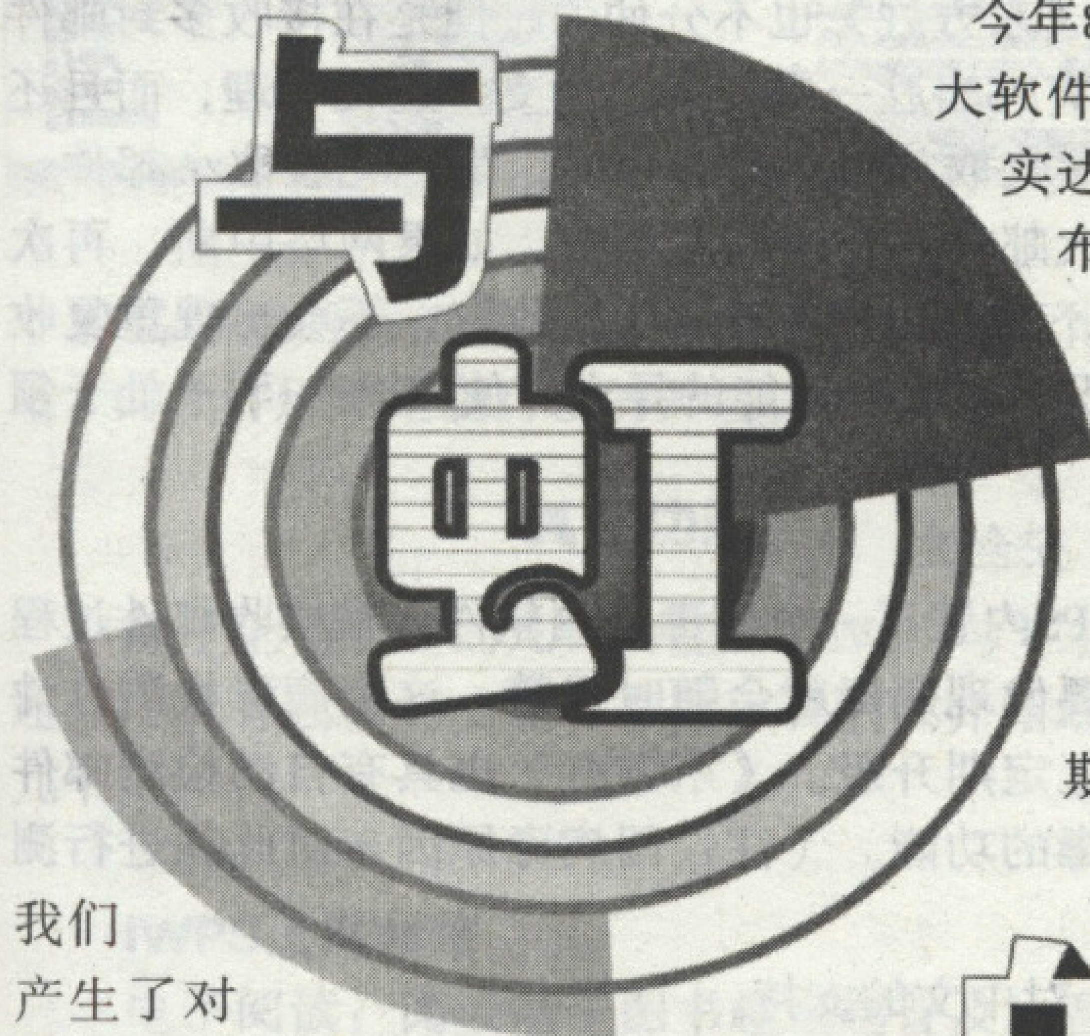
试用印象

也许是由于测试版的原因，PhotoShop6.0与一些翻译软件和输入法之间有不兼容的现象。我在开启PhotoShop和中文之星进行写作的时候，只要打开金山翻译系统，PhotoShop就会报错退出。

其实在用过PhotoShop6.0后，给人的感觉还是相当不错的，尤其在操作性上得到了很大改善，一些特有的辅助功能也可以很好地帮助我们完成工作，再加上其日趋完善的网络图片设计功能，似乎让我们看到了Adobe的垄断前景。







咖啡与虹的对决

晶合实验室

如今，软件的网络化趋势风头正劲，所有关心计算机的人都坚信网络是软件最后的终结，软件向着实用、美观、简易、网络化、智能化与人性化方面不断发展，晶合实验室自然也时刻关注着软件的大盘走势。

今年8月，我国两大软件公司金山与实达铭泰分别发布了各自的智能上网平台：《iWPS上网咖啡》和《东方虹》。软件的发展与不期然的相遇使我们产生了对该软件测试的动机。两军相逢勇者胜，下面，让我们看一下到底哪一款软件更具有易用性与智能化。

测试平台：

处理器：Celeron 433
内存：128MB（PC100）
硬盘：IBM15G 7200 rpm
显卡：RIYA TNT2 16MB
Modem：全向56K
系统：Windows 98 SE

测试方法：

由于软件主要功能是针对用户上网的智能平台，力求初学者更快地融于网络，帮助老网民更好地用网。因此此次测试主要集中在网络化、智能化与易用性方面，而安装界面和附带软件等次要功能虽然进行介绍但将不列为主要评分标准。

软件安装

《iWPS上网咖啡》的安装初始界面，采用国际流行的Flash技术制作，动态效果还是蛮不错的，毕竟我们已疲惫于Windows的标准安装界面。用户在安装过程中，可以选择是否安装素材库，88款方正字库以及古典四大名著。软件采用标准安装占用硬盘空间60MB，如安装方正字库则需要350MB。

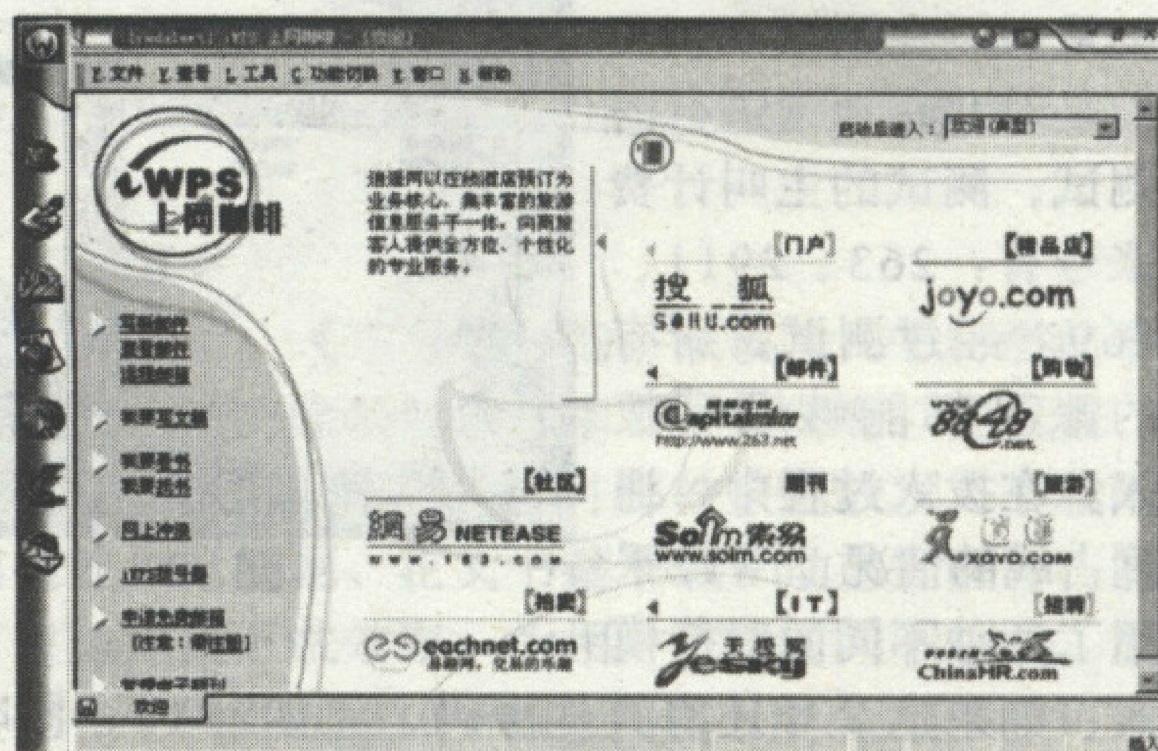


图 1

另外《iWPS上网咖啡》为便于用户上网提供了IE5.0浏览器中、英文版，浏览器Flash插件，并捆绑了几个工具软件：中文网页编辑软件CutePage、万能五笔、搜狐我找你和搜狐伴侣。不过，对于《iWPS上网咖啡》的精美壁纸我有些迷惑，为什么只有3张。



图 2

《东方虹》的安装界面设计也是独具匠心，但相对于《iWPS上网咖啡》来说有些古板。软件采用标准安装占用硬盘空间54MB。另外，软件捆绑提供了雅信CAT2.5 MINI双向迷你词典、拼音加加、证券之星伴侣、证券之星富翁套餐（完全版）、证券之星行情分析系统和IE5.5，并提供了一个非常不错的网络教学。

拨号上网

目前拨号上网在国内还相当普遍，因此两个软件都对此给予了极大的关注。iWPS的网络拨号器基本上覆盖了全国除西藏、港澳台之外所有的省市。目前采用的都是主叫计费的号码，并分别介绍了相关收费情况，不过像169并没有说明不能访问国外网站的网络限制，实在是一个遗憾。主叫计费的优势是直接把上网费计入电话费中，无需用户单独去交费，而且费用与其他方式一样。所以无论在哪个省，也无需任何设置，只要知



道自己所在的省市，有PC和调制解调器就可以上网。这个功能不但对普通用户很有用处，而且对于经常出差的人帮助最大。在测试中，我们是对北京地区进行的测试，测试的主叫计费账号有：263、2911、169。经过测试，所有的账号都能够顺利拨入。在拨入过程中，遇到占线的情况，iWPS采用了两种不同的对待模式：如果这个号还有其他号码，比如2911，同时有2911和2912两个号码，那么在2911占线后，直接拨下一个号码，直到接通为止；如果仅是一个号码，那么当占线时自动断线并反复拨打，直至接通。根据用户的需求，我们专门在分机上作了测试，iWPS拨号中加入分机非常简单，直接在分机处加打√即可。笔者注意到，iWPS在拨号中还提供了网络提速的功能，经过测试，该功能直接优化了Windows的注册表以及调制解调器的配置。

图 3

《东方虹》的拨号精灵功能与iWPS相同，但在细微处略逊于iWPS。如电话主叫号码除北京提供3个电话号码外，其它城市基本只提供1个号码。值得称道的一点是记费功能，它不仅详细介绍了收费情况，还允许用户进行费率设置，这样用户就可以在软件的帮助下控制自己的上网时间，而不必担心大额的电话帐单了。

邮件系统

1、编辑页面

iWPS的编辑邮件功能无可挑剔，在所有的邮件中，它的编辑功能最为强大，这也没有办法，它的后台是国内第一办公软件WPS 2000，虎父无犬子，在iWPS的邮件编辑页面中，可以实现电子表格、图像处理、图文混排等多种排版模式，这是在其他任何一种邮件中都无法实现的。《东方虹》在此方面是不能与之相比的，不过这里有一点需要注意，那就是接收邮件方系统内必须有iWPS系统，否则是无法正确观看邮件的。

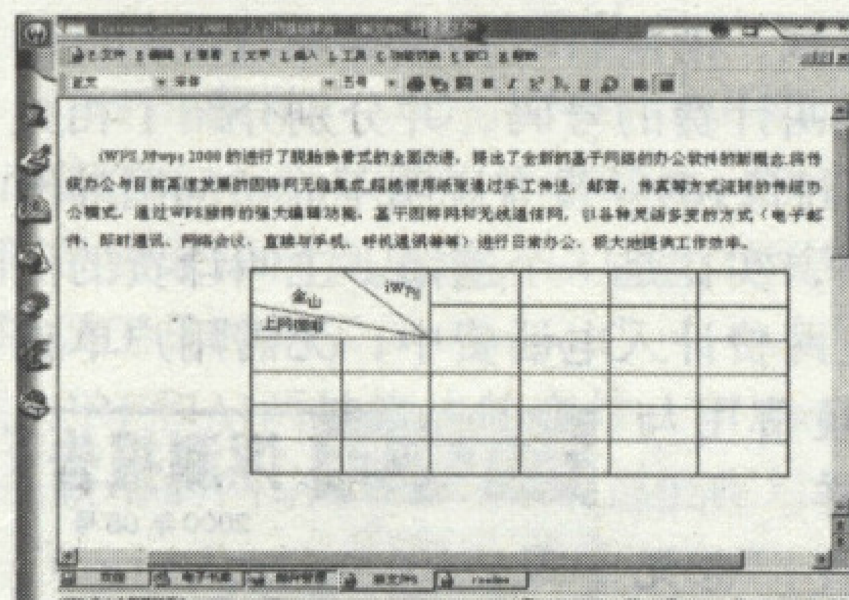


图 4

2、远程管理

2款软件都支持远程管理，即在本地可以管理远程邮件服务器，在国内目前的网络状况下，实现这个功能无疑是明智之举。测试过程中我们发现两者表现都不错。在相同的网络环境下，收、发信速度方面，iWPS与《东方虹》也不分仲伯。但是在接收多封邮件方面，iWPS略胜一筹。它不但支持远程管理，而且还支持排序收取，在收取过程中，可以先收取小邮件，再收取大邮件。在接收过程中，如果网络中断，再次收信时，直接从断点邮件开始收取，不会出现重复收取的情况。这些新功能的导入，使iWPS一下子处于领先地位。

3、安全性

iWPS内置了一个病毒检测软件，在接收邮件过程中，只要发现病毒就会随时报警，这个病毒检测软件还在网上定期升级。《东方虹》也具有自动检测邮件脚本病毒的功能。（注：因病毒原因未对此项进行测试。）

4、对中文的支持

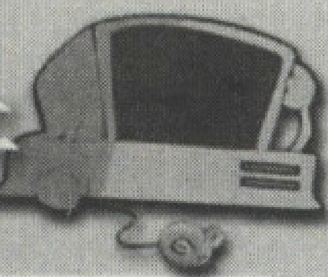
在对中文支持的测试中iWPS与《东方虹》都表现得较为出色，能够正确识别不同的中文内码，在接收其他E-Mail软件发送的信件时也无需手动设定内码。

5、兼容性

iWPS与《东方虹》提供了相关智能向导。无需任何设置，就可以把Foxmail和Outlook中所有的邮件、邮箱、地址簿导入其中，而且还自动设置POP3和SMTP以及用户名。在测试过程中，iWPS在导入我的Outlook Express 5的收件箱时，出现了非法错误，也许是我邮件本身的问题吧，因为在另一台电脑上进行导入操作时一切正常。

浏览器

大家知道，上网冲浪时，不可避免的是浏览多个网站，这时就需要打开多个窗口，这无疑占用了太多宝贵的计算机资源。如IE，每打开一个窗口，占用资源3%左右，打开过多窗口后，电脑运行速度会降低许多。现在同窗口多页面亦是浏览器发展的一种趋势，可喜的是iWPS与《东方虹》都实现了此功能。我们测试了同时打开10个页面的情况下，iWPS与《东方虹》都可以便利地在各页面之间进行切换。在浏览器方面，《东方虹》表现得较为出色，它提供了精彩的网址集，这一点对于新手来说无疑是一大福音，且有一



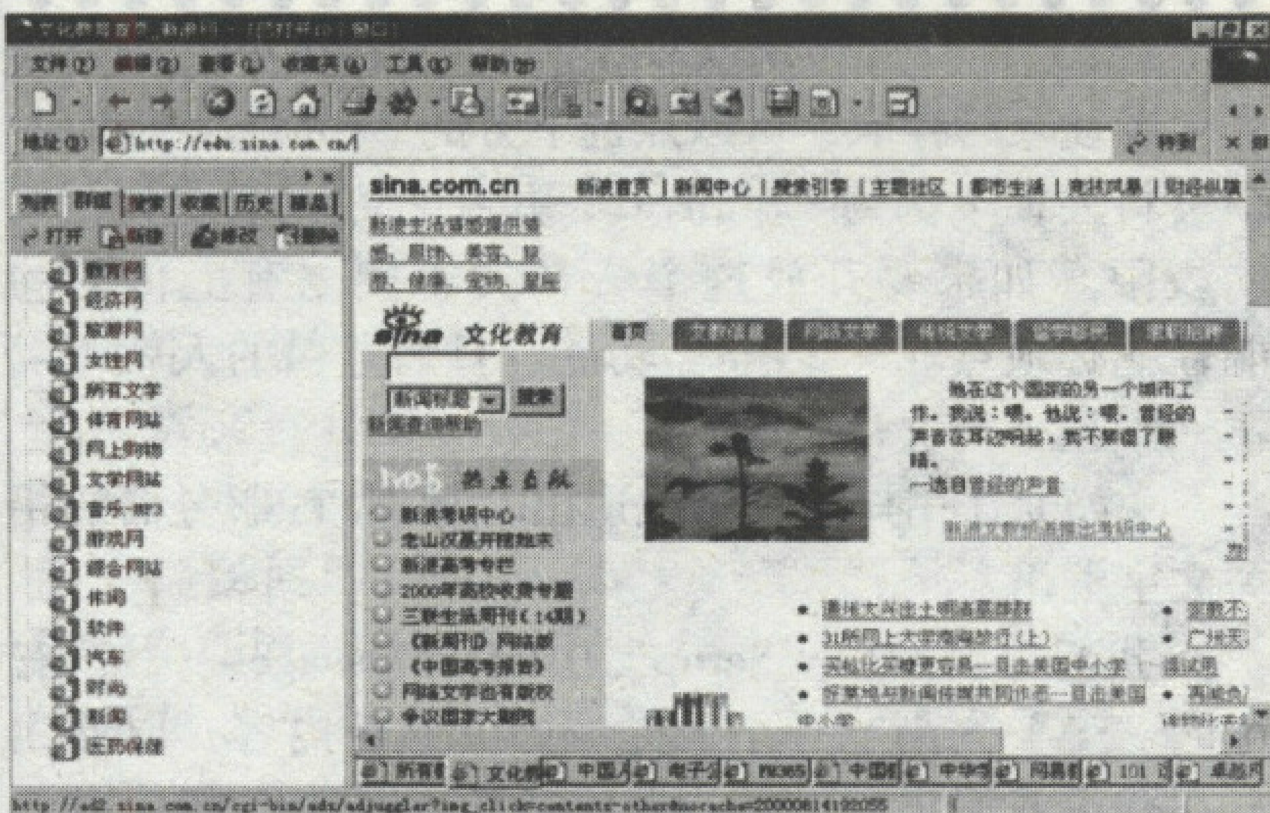


图 5

个独具特色的群组功能，可以一次打开多个主题网站，并允许用户定制自己的群组。

其它功能

除了上面所述的几大功能外，iWPS与《东方虹》还各自具有独特的功能，在这里我们只介绍最重要的几个。

iWPS上网咖啡

电子阅读：阅读电子图书越来越普及，看到金山在iWPS中集成了这个功能，我们都非常感兴趣，想看看金山版的是个什么样子？

我们测试了以下阅读方面的功能：自动滚屏，多级调速,字体屏幕颜色可调；支持txt、html等多种文件格式；支持GB、BIG5码，可自动识别；可以直接读取Zip包文件；字体边角圆整功能；具有“智能分段”功能，可以将每行都是硬回车换行的文章，去掉回车重新排列，并且不破坏原有的段落；定制屏幕方案内含10余种常用的配色方案和字体设置等多种功能都可以非常流畅的运行，在iWPS中，可以取得非常良好的阅读效果。

iWPS还有一个功能非常强大——网络查书。我们在iWPS中直接查找了几十本中英文名著，分别以作者名、书名等多种方式查找，效果比较好，几乎所有的书籍都会同时提供多个网络书库地址，而且还可以直接进行下载。在下载过程中，我们注意到这个软件只要开始下载就可阅读，从而提高了效率。

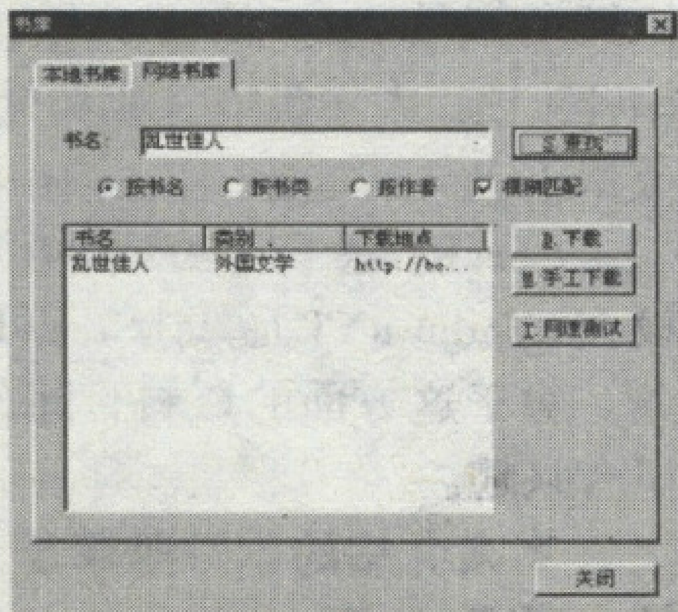


图 6

中文网址服务：在iWPS网页浏览中，用户只需在网址输入网站的中文名称即可。如人民日报，也可输入这4个字拼音第一个字母的缩写“rmrb”，就可以找到相关网站。

快乐小精灵：如果你不想打开iWPS，却又想方便地实现邮件检测，迅速上网等功能，可以使用快乐小精灵。它小巧精悍、占用系统资源少，可以脱离iWPS独立运行。其中一键上网的功能还是蛮有特色的。

东方虹

下载功能：《东方虹》的下载模块几乎将当前下载可能用到的功能都包含进来了，主要有：多线程、断点续传、镜像技术、大附件邮件快速收发，下载附件前提前预览标题、正文书籍下载、动态提醒等，能够有效地提高下载效率，为用户节约时间和金钱。最多可把一个软件分成10个部分同时下载,而且最多可以设定8个下载任务。通过多线程、断点续传、镜像等技

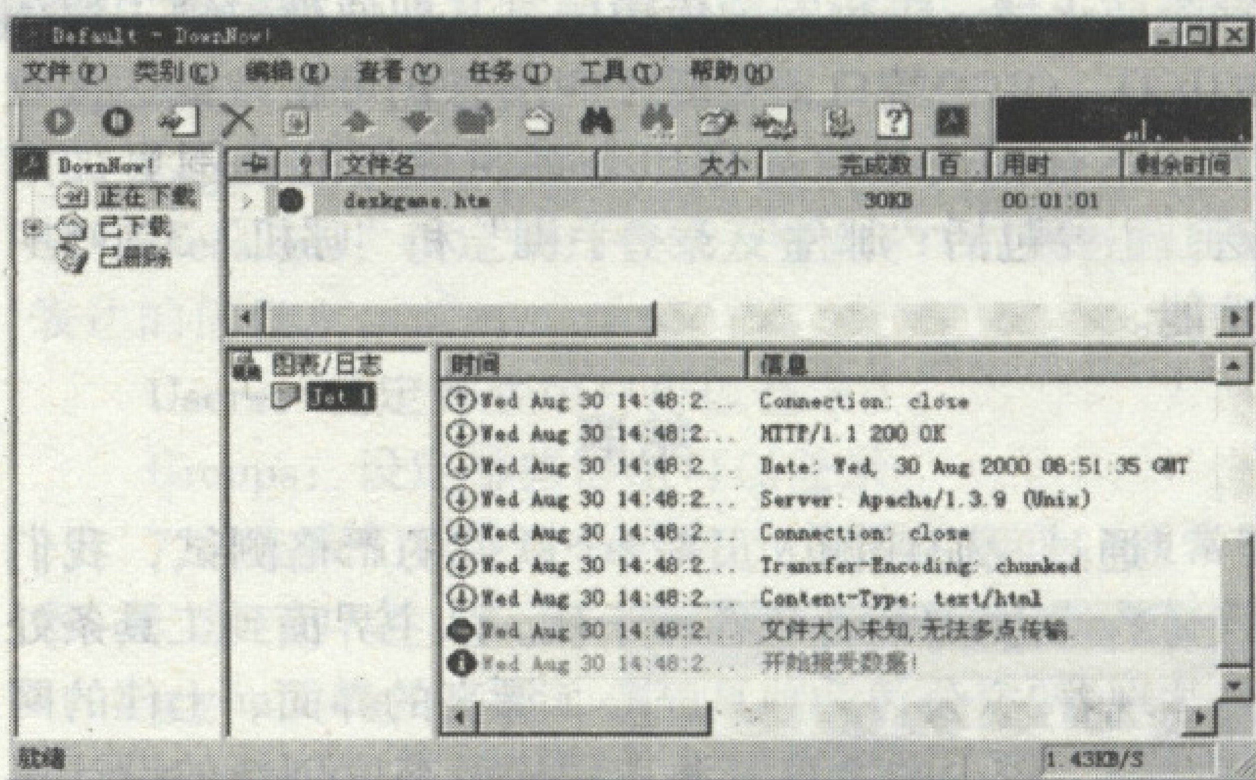
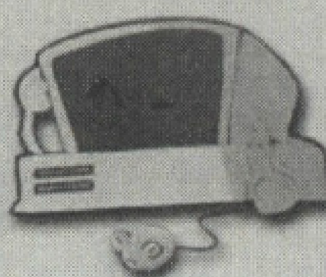


图 7

术最大限度地提高下载速度。支持镜像功能，可通过Ftp Search自动查找镜像站点，并且可通过最快的站点下载。我们将其下载功能与国内其它几个知名的下载软件进行比较发现，对于一个比较小的软件下载，它们的下载速度都相差不多，但对于一个比较大的软件（2MB以上），同时分10个线程进行，那么它的优势就会明显地表现出来。

商务助理：《东方虹》的协同工作方式主要由邮件、日程、通讯录3部分完成。通过这3部分有机的配合实现了日程提醒、通讯录自动添加；定时提醒；详细内容查看等多项任务分工的自动关联、协作，充分体现了网络沟通的便捷性。

在线新闻与聊天：新闻通准备了13大新闻网站，共8类新闻，用户可不用打开网站，就可以看到当天最新的各类别的新闻。软件提供实时在线新闻功能，用户可随时观看。《东方虹》的在线聊天功能模块主要包括“聊天室动态提醒”和“精彩语汇”等，其它还



有“树性目录管理”、“用新闻通”、“电子服务中心”，这样可以做到随时通知用户网站更新的相关信息；动态提示国内外著名聊天室的动态提醒情况，包括在线人数、热门话题等；提供聊天常用精彩语汇、表情符号、字符图片等。

实时呼叫功能：和OICQ等呼叫系统相似，是建立在Mail为基础的ICQ机制，可以在服务器上注册并可以将简短消息以Mail形式以最快的速度传递给对方在线用户，与对方进行聊天。这种系统与ICQ的不同在于，后者可以屏蔽而前者不能，它不仅可以对收取的信件进行分类处理，并且支持对本地的“已发信件”等操作进行分类处理。实时呼叫系统可穿越防火墙，进行安全传输信息，即使被封锁了传统的ICQ、OICQ端口，实时呼叫信息仍可正常抵达接收方，不会损失任何信息，令呼叫适用的范围更加广泛，主要包括“邮件”、“手机”和“呼机”3项呼叫功能。

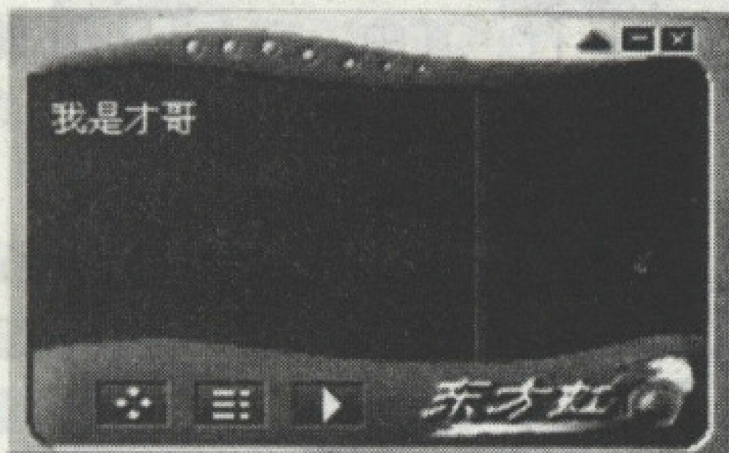


图 8

结语

通过我们评测人员对2个软件的严格测试，我们认为2者所具有的特色各有千秋。从主界面到工具条处处体现着2家公司的独具匠心，漂亮的界面、上佳的网络功能、较少的系统资源占用以及高度创新的设计思想使2款软件都获得了晶合实验室的好评。纵观2个软件的整体表现，其中还存在一些不足：iWPS的主界面（欢迎界面）倩丽之余略有浮华的感觉，四大名著的文本未经过严格校对，其中引号等全是半角符号；《东方虹》集成了许多功能，但对于拨号上网却没有做到完好，有点令人遗憾。此次评测目的主要针对于软件宣称的上网智能平台，所以我们特意观察了2款软件的智能化水平，遗憾的是我们没有看到令人满意的智能表现，而只是一些功能被程序更好地实现，与我们所期望的真正意义上的人工智能还有一段距离。不过，我们相信智能理念一定会实现，只不过是时间的问题。另外，由于Internet的无限宽广，虽然2款软件都力图将上网功能一网打尽，但最后也只好在软件功能上操一偶之安了，因为他们也知道，一款软件是不能满足网上冲浪的所有需求的。

功能对比表

名称	界面	拨号上网	邮件系统	浏览器	下载	其它功能	智能	易用性	编辑推荐
iWPS	A	A	A	B	无	B	C	A	★★★★☆
东方虹	B	B	B	A	A	A	C	B	★★★★

（上接23页）8.若要新增硬盘中其他目录中的资料给匿名者登入时存取，可以点选下方的“Add”，加入一个资料夹，本例为“c:\drj”，并在右方点取该资料夹的权限。如果要开放这个资料夹，使之有上传的功能，就必须点取“Write”功能，日后登录的人就可以在c:\drj里上传文件了。

9.如何让用户在登录或退出时看到FTP服务器的相关文字资讯？

我们可以利用“Setup”中的“Messages”，按右边的“…”去浏览一个预先编好的文字内容，以便用户在登录或退出时，看到我们这个站所提示的信息。Signon message file提示用户在登入时所看到的信息。Signoff message file提示用户在退出时所看到的信息。

drj在本例中事先编好了一个“Welcome.txt”文字文件，里面放着“欢迎光临drj的FTP服务器”几个字，只要有人登录drj的服务器，就会看到该文件夹内容。

10.如何限制特定的IP网址，使之不能登录我们的FTP服务器呢？

如果你不想让特定的IP进入你的FTP服务器，Serv-U也提供了一个“限制/允许存取IP网址”的功能。点选“Setup”，选择“IP-Access”，会有两个规则：“Deny access”限制某个IP网址无法存取；“Allow access”允许哪些IP可以进入。在本例中，我们先点选“Deny access”，然后在“Rule”中输入特定的IP网址，就会限制这个IP的人登录我们的FTP服务器，最主要的还是防止不必要的人入侵我们的FTP服务器，防止黑客行为。

11.测试我们的FTP服务器

以上的几个Serv-U功能都介绍完了，我们现在就可以开始测试自己架设的FTP服务器了。你可以在自己的电脑上利用DOS模式下的FTP指令来登录，当然也可以利用Cuteftp或Wsftp这类软件来登录。我们这里介绍如何用DOS模式来测试我们的FTP服务器：进入“MS-DOS模式”，输入“ftp 172.17.200.112”，这个IP网址要视你的网址而定，本例是drj自行安装的电脑。接着它会要求你输入Username用户帐号，本例输入匿名帐号“anomymous”，而密码则输入自己的E-mail帐号。大功告成，成功登录我们自行架设的FTP服务器了。

Serv-U除了可以架设在Windows上，它还可以架设在WindowsNT上，让Serv-U成为一个NT的Service服务。对于这方面的资料，相信从事资讯管理的朋友会更有兴趣。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第10期\BBX\下。



河北 任勇

从用“猫”拨接到现在的宽带时代，我们可快速地利用网络传输文件，并把资料与其他的朋友分享。在这方面，除了使用我们最熟知的WWW服务来提供图形化之外，当然还有FTP服务来负责文件传输。早期架设一个FTP服务器似乎都要使用UNIX的操作环境，安装相当不易，但随着电脑网络的快速发展，现在我们也可以在Windows系统环境下使用Serv-U这套应用程序，轻轻松松架设自己专属的服务器。下面就来介绍如何在Windows98上使用Serv-U软件来架设FTP服务器。

一、下载Serv-U

1.Serv-U这套软件是Deerfield公司的产品，首先我们链接到http://ftpserv-u.deerfield.com/，进入后，点选左方download 进入下载网页。

2.填写一些个人资料。资料后方有*号的请务必填写，如果资料不完全，就无法正常进入下载页面。填写完后，按“Next”进行下载。

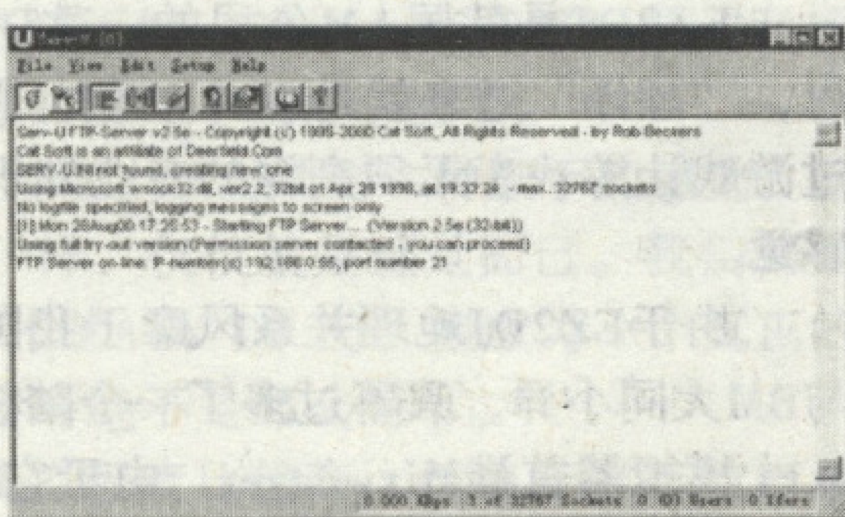
二、安装Serv-U

1.安装前的注意事项。因为Serv-U需要一组固定的IP网址，所以对用“猫”拨接的用户，笔者不建议您架设FTP服务器，因为您每次上网都是使用不同的IP网址。如果要使用Serv-U，建议使用ADSL、Cable Modem或是专线，相关的网络设定请参考各网络服务商的说明。

2.下载完成后，利用WinZip解压这套程序。解压后，执行Setup来安装Serv-U。

3.安装完Serv-U后，会在“程序”中产生“Serv-U Ftp server”资料夹，可用鼠标执行Serv-U。

4.进入Serv-U之后，会有使用权的说明，我们选择左方的同意书并按下“I Agree”，它允许我们在45天内使用完整的功能。如果45天之后再使用，就必须给Deerfield公司付费，以取得相应的注册码。



5.进入Serv-U的程序画面后，它会在工作列的右下角产生一个U形图案，用鼠标双击它，就可以调出Serv-U程序。一般Serv-U安装完后，会自动找寻目前电脑所使用的IP网址，以drj(笔者的一位朋友)为例，使用的是“172.17.200.112”这个IP网址。

6.接着点选“Setup”，里面会有下面几个功能的FTP-Server：设定FTP服务器安全性及其它相关设定。IP-Access：允许或限制特定的IP网址进入FTP服务器。

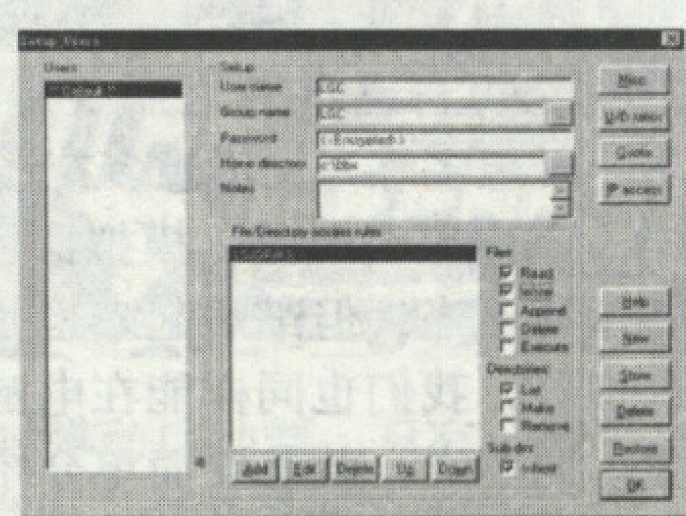
Logging:记录登录时的用户资料。

Messages：设定用户登录及登出FTP时服务器所要表达的信息。

Users：设定哪些用户可以登录。

Groups：设定哪些群组可以登录。

7.首先我们设定让Serv-U允许匿名登录，通常匿名登录的名称为anonymous。点选“Setup”中的“User”，在“User Name”的地方输入“anonymous”，而Home Directory输入FTP服务器所分享出来的资料夹，本例为“c:\temp”。当用户利用FTP链接程序用匿名连到服务器上时，就会看到c:\temp里的资料。



如何新增一个帐号给用户使用呢？其实也很简单，点选“Setup”中的“User”，再按右方的“New”，就可以新增一个用户帐号了。在本例中，我们新增了一个“drj”帐号，密码的网址也输入“drj”，可以依照自己的需要来新增帐号。

新增完“drj”帐号后，当然要给“drj”这位用户一些权限。同样在“User”视窗中，可以指定“File”文件属性及“Directories”资料夹属性，本例中我们给予文件“Read”读、“Write”写的权限，而目录给予“List”列表的功能，也就是在需要的权限上将其打勾就可以了。（下转22页）

上海 李锋&黄金体验

音乐游戏模拟器赏析

YINYUEYOUXIMONIQISHANGXI

开门见山，我先问各位一个问题——当今最新潮、最火爆、最流行的游戏类型是什么？答案就是：音乐游戏。

对音乐游戏大家应该并不陌生，满街随处可见的跳舞机就是音乐游戏的一种。当然，音乐游戏可绝非一个跳舞机所能概括。我们常说的打鼓机，吉他机，DJ机都是音乐游戏的成员。音乐游戏把“音乐”和“游戏”这两个年轻人最喜爱的休闲方式创造性地结合在了一起，因此一推出便好评如潮，迅速成为娱乐的新时尚。如果你不尝试一下的话你很难体会——甚至想象到那种驾御节奏的震撼和音乐在指间流动的快感。

音乐游戏虽然精彩，但其价格昂贵。对一般初学者来说，要想领会其中的要点可要花费一笔不小的开支。而且作为初学者，都不太好意思在大众面前献丑，总想自己练熟之后一展身手！于是，矛盾产生了：既想多练习又不想多花钱。怎么办？

在电脑游戏里，模拟器可谓是无孔不入。虽然有些用词不当，但细想起来也是恰如其分。同样，通过模拟器，我们也同样能在电脑上体验到那种街机的感觉。而本文，就是要简单介绍一下电脑上的各种音乐游戏模拟器。音乐游戏的一个特点是操作简单，上手快，其模拟器似乎也在无意中继承了这一传统，只要各位找到模拟器之后稍作研究就能很快搞定！

一、DDR（Dance Dance Revolution）模拟器

DDR就是我们常说的跳舞机，应该算是中国最普及的音乐游戏了吧。常见的DDR模拟器有DDR99（Diet Diet Revolution'99）和DDR（Delight Delight Reduplication），鉴于现在DDR模拟器的介绍铺天盖地，我就不再赘述了。如果各位还有什么不懂的话，我建议大家给《大众软件》联名上书，这样我会再度出山，再骗稿费……

二、BM（Beat Mania）模拟器

从字面上翻译是“打击节奏”，是DJ机的一种，由KONAMI出品，在我国南方比较常见。其玩法简单，科学公平：根据下落的符号操作按键和转盘（原形来自于我们常见的DJ混音时用的唱片），从而完成一首完整的歌曲。

常见的BM模拟器是BM98。它的主程序非常小，1MB多，歌曲可以从网上或者光盘中得到扩充。歌曲和BGM（音效）都采用WAV格式。歌曲的难度、模式多种多样，适用不同级别的玩家。

默认键位为：1P玩家：“ZSXDC”，SD代表兰色的符号，ZXC代表白色的符号，Space代表转盘。2P玩家：“NJMK”，JK代表兰色的符号，NM代表白色的符号，Space代表转盘。



BM98的歌曲中按键的BGM都是每首歌自身附带的，因此按键在不同的歌曲中的作用是不同的，有时是电吉他，有时是钢琴，有时是笛子，有时也是架子鼓，就算是同一首歌曲里，不同的片段，按键的声音也有可能是不同的。这也是BM98最成功的地方，在感觉上BM98是所有模拟器中最接近街机的。

我记得《大众软件》以前有篇专门介绍BM98的文章，大家不妨回顾一下。

下载：http://sjcta.myetang.com/download/tools/bmdx.zip

三、EZ2DJ模拟器

EZ2DJ是韩国AM公司的一款DJ机，名字很有意思，“翻译”过来就是Easy to DJ。顾名思义，就是通过游戏让游戏者无须高深的专业知识就能体验到DJ的感觉。

由于EZ2DJ地理关系风靡于我国北方。它的玩法与BM大同小异，只不过多了一个踏板。

模拟器首推Mixweaver，由于它是以BM98为原形

改造的，所以无法模拟踏板，不能不说是个遗憾。

更遗憾的是由于发展得还不完善，绝大部分的歌曲都是BGM已经同背景音乐结合好的，按键正确与否只决定了分数的高低，并不影响音乐，也就是说即使你不按键，音乐也会完美地完成，只不过不得分罢了。有点像用手按DDR的意思。

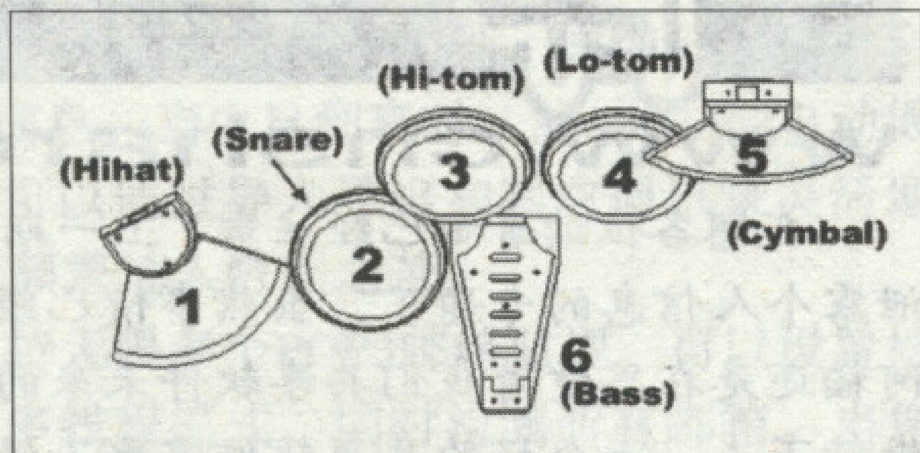
不过我相信随着Mixweaver的不断完善，它将成为最好的DJ音乐模拟器，因为EZ2DJ里的音乐可以用经典来形容。

下载：http://mgz.pcvr2000.com/download/tools/mw/odeta.zip

四、DM（Drum Mania）模拟器

DM（也就是我们常说的打鼓机）大概是所有音乐游戏中接近真实的一个了。它通过游戏者用鼓棒根据音乐的节奏和符号的提示敲打不同的“鼓面”，就像个真正的鼓手一样。

我们通常见到一套架子鼓由很多部分构成，DM选取了最常见的6个部分：Hi-Hat，Snare Drum，Hi-Tom，Low-Tom，Cymbal和踏板Bass Drum。应该说DM把架子鼓的主要部分都模拟了出来。但是游戏毕竟是游戏，在DM的不同曲子中，甚至一首曲子的不同地方，敲击同一个鼓所发出的鼓声都千变万化。所以，在DM中，仅仅凭借5个鼓和一个踏板，我们就可以听到丰富多采的鼓声。



但是，同真正架子鼓相比，DM还是存在着一些差异。

1）Hi-Hat位置过低。

2）鼓面没有真正架子鼓的反弹力。在单手匀速击打时，由于真正的架子鼓鼓面反弹力的作用，只要一抖腕就能轻松做到，但在DM中则要费一些力气。

3）鼓声大小不会随着敲击力度的大小改变。这应该是DM最失败的地方了，不过我看见有人敲击鼓面发出的声音竟然比游戏发出的声音还大，可怕！

4）鼓棒的感觉不好。建议大家能够配制“私家棒”一副，这样你的发挥才能得心应手。

尽管DM很大程度上给游戏者一种鼓手的感觉，但同其它音乐游戏一样，仅仅就是感觉而已。我们都知道EZ2DJ的全称叫作EASY TO DJ，但成为一个真正的鼓手、DJ或者舞者可绝不是那么简单。

DM模拟器模拟程度比较高，但也存在着鼓声单调、个别曲子不合拍的不足。而且，用手按键玩的感觉比用鼓棒敲“鼓面”差了一大截。

我在家里是这么玩的：打开Autoplay模式，这样曲子里的鼓点就会自动打击出来。然后，找5个盘子、碟子一字摆开，脚下放个吹气球的充气筏当Bass Drum，手持筷子一双，身边准备好笤帚簸箕料理“后事”。准备完毕——选曲——开始——我打！

哈哈，玩笑玩笑，不过打开Autoplay模式之后凭空挥敲也是相当有意思的，不信的话各位不妨一试。

现在市面上也有卖PC版的打鼓机了，曲子并不是街机的，而且唯一的卖点：架子鼓架也极其粗糙，笔者并不推荐。

下载：http://mgz.pcvr2000.com/download/tools/u-drum.zip

五、GF（Guitar Freaks）模拟器

最后介绍吉他机，我觉得它是众多音乐游戏中模拟最差的了，正如同我的一个玩电吉他的朋友所说：“很多吉他里的专业动作GF都无法展示。”不过，刨除真实性不谈，GF还是相当有意思的，尤其是气氛营造方面更胜一筹，光是拿起那把cool度满点的仿真吉他就会让人热血沸腾，掏钱投币……

GF要比真正的吉他简单许多，它没有吉他的琴弦，而在琴颈上设有3个按键，琴体上则有一个拨动器。上手后你会发觉它的玩法有别于其它音乐游戏，当一个符号上升到顶点的时候，你必须按住琴颈上的相应按键，同时弹动拨动器，只有“按”与“拨”的完美统一才能奏出一个个美妙的音符。



同时，GF的一个卖点是，当符号的右边出现一个吉他状的图标时，在弹音符的同时还要将吉他树起，就像大家常看到的吉他手一样，顿时掌声大作，分数暴涨。

GF模拟器很不完善，和Mixweaver一个毛病，BGM已经事先弹好，而且歌曲非常少。不过它的键位设置相当有趣：F1、F2和F3是3个按键，回车键是拨动器。玩的时候抱起键盘，左手按键，右手拨动回车，感觉嘛，怪怪的。

如果你觉得键盘太小的话不妨从DM例子举一反三找一个替代物，如锅铲、铁锹，然后再……

市面上也有GF的吉他，是用PS改的，对应BLEEM和VGS，还算不错。

下载：http://go.163.com/~wcl/download/gf.zip

六、VOS

VOS可和VOA没什么关系，更不是Voice Of Shenyang的缩写，其全称是Virtual Orchestra Studio。

把它放在模拟器栏目里不太恰当，因为它是一款真正专门为电脑设计的音乐游戏。从进入华丽的游戏界面开始，你将逐渐体会到VOS的震撼之处。

VOS有7个键，即do,re,mi,fa,so,la,xi（但实际玩时当然不是这样），学过电子琴的人玩VOS应该没有什么问题的。

一首歌曲里通常有数10种乐器在演奏，VOS可以让玩家选择不同的乐器进行演奏。因此，一首歌曲通常有10种玩法，大大提高了游戏的耐玩性。

VOS也提供了头像选择、玩家名称输入的功能，在多人游戏甚至网络对战时显得非常有趣。其主程序比较大，有22M。不过VOS的音频格式为不过几kB、几十kB的Midi，而不是前几款的WAV，所以曲目体积非常小。



正因为VOS采用了Midi格式，因此对玩家的声卡要求比较高，不同档次的声卡在玩游戏时的效果是不同的，若玩家声卡不是很好，建议装一些软波表代替，例如YAMAHA的XG-100等等。

更为“可怕”的是VOS强悍的DIY功能，只要你有一个名为“VOSCreator”的不到1.5MB的软件，你就可以在5秒之内做出一首自己的VOS歌曲！音效的拆分和符号的编排完全不用你操心，你只要选好一首喜欢的Midi歌曲再点一下OK即可，真可谓“傻瓜软件”。

以上这些特性是前几款软件甚至街机也不具备的，VOS充分发挥了PC机的特长，绝对是一款相当出色的音乐游戏软件，笔者在此鼎立推荐。

下载：http://www.gameking.com.cn/download/c_sw_package/vos10.exe

电脑上的音乐游戏模拟器大致就这些，但其发展绝不会到此为止。就像音乐游戏的横空出世给人前所未有的震撼一样，谁知道几天之后又会出现什么惊世骇俗的游戏。还犹豫什么，赶快去弄一款吧！

Being Manic everybody，to feel the Magic of Music!

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第10期\BBX\下。

中国共享软件

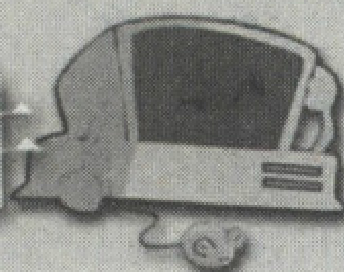
中国共享软件网站制作小组

www.cnshare.net

我想各位读者都已经注意了上一期的关于NetAnts泄露个人信息的专题了，虽然事情已经过去了，但是阿楠还是在思量着我们共享软件未来的道路应该如何继续下去。一个好的共享软件需要不停的去升级，面对着长时间的开发与升级，收入也就成为了我们大多数共享软件作者们需要考虑的问题，因为是人终究是要吃饭的，如果连饭都吃不上，还怎样去开发更优秀的软件呢？说来说去我们还是把问题聚焦在“钱”上，用共享软件来赚钱只有两个选择，其一是向用户收取注册费用，其二就是在软件中加上广告条，到底哪种方法可以让广大的用户接受，或者到底哪种方法可以给作者代来更大的效益，都是我们以后需要面对的问题。

Assistant（个人信息助理）

版本：V2.0 Build 2000/06/08
大小：2，723kB
性质：免费
类型：信息管理
评价：★★★★
作者：wuchuanbing
主页：http://cereus.163.net/
下载地址：http://ilike.myrice.com:8080/cgi-bin/



dl.pl?url=ftp://ftp.cq.ilike.myrice.com/soft/soft_tools/asetup2.zip

看到这个软件的名字，我想大家就已经可以猜出这个软件的主要用途了吧，对了，就是用于处理和记录我们的个人信息，他是一个功能相对来说比较强大，而且完全免费的个人信息管理软件。小巧实用是它的最大特色。主要功能包括：万年历、日记本、通迅录、计划任务、生日提醒、多POP3邮箱监视等。当程序启动后，共有6个页面，分别是：登录、日记、提醒、地址、邮箱、设置，各项功能一目了然，十分简单易用。



日记：与万年历紧密结合，自动保存，可导出文本文件，可进行模糊查询。

提醒：类似Windows98的计划任务，但更为简洁实用，具有生日自动提醒功能，并可设定提醒时间、提前天数。

地址：一个功能齐全的通讯录，详细记录您的亲朋好友的各项信息，当生日到来时，Assistant会自动提醒您。大家还可以通过导入导出和其它通讯录灵活地交换数据,避免频繁输入数据之苦。

邮箱：支持无限多个POP3邮箱监视，可以设置检测间隔时间，多线程模式，同时检测所有邮箱。当您有新邮件到来时，Assistant会通过声音、图标变色来提醒，使您不必频繁启动IE或Outlook，节省您的时间。

最后需要说明的是，这个软件比较符合我们现在最流行的DIY风格，大家可以随意定制颜色改变对象，编辑框颜色。

Windows系统医生

版本：V1.1

大小：281kB

性质：共享

类型：系统优化

评价：★★★★

作者：鲁锦

主页：http://member.shangdu.net/home0/lamb/

下载地址：http://ilike.myrice.com:8080/cgi-bin/dl.pl?url=ftp://ftp.cq.ilike.myrice.com/soft/soft_systool/WinDoctor.zip

《Windows系统医生》是《Windows优化大师》软件系列的一员，它专门针对Windows9X/2000设计，可以有效而全面地检查和修复Windows9x/2000的软件错误，例如：注册表错误检查和修复、磁盘文件错误检查和修复等等。该软件的使用方法非常简单，只需要根据提示进行操作即可。然后根据您要检查的内容进行设置（建议使用者在设置中选择所有的检查选项），单击“返回”后点击“下一步”《Windows系统医生》将开始检查系统存在的错误。检查完毕后，使用者可以单击“全部修复”进行修复，或者“单击“下一步”查看详细的错误信息。

网络传神——超级FTP上传软件

版本：1.5B

大小：833kB

性质：共享

类型：上传下载

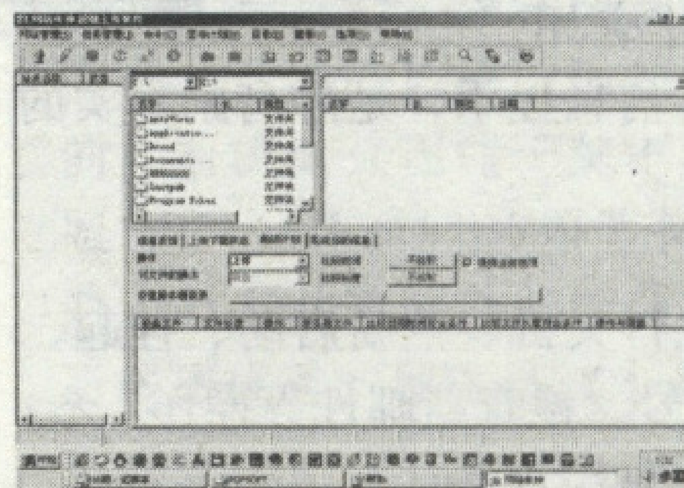
评价：★★★★★

作者：pdiy

主页：http://newhome.bdinfo.net/~verygood

下载地址：http://www.cnshare.net/openfile.asp?id=2958

现在上网的条件可真的是比以前好多了，随处都可以申请到属于自己的个人主页空间，想想阿楠刚刚上网想制作个人主页的时候，找个空间还要四处求朋友帮忙，当时制作网页就用FrontPage98，上传主页就用国外的CuteFTP，现在好了，上网的朋友想制作个人主页不但随处都可以找到免费的百兆空间，制作工具也从FrontPage98升级到了Dreamweaver3，但是不知道上传工具大家有没有升级，如果还没有升级的话，阿楠强烈推荐这个优秀的国产上传软件——网络传神。



实用的多站点自动上传功能：网络传神支持镜像上传、多线程上传、计划上传、直接拖放上传。

简洁明快的用户界面：网络传神的用户界面由浏览窗口、网站管理窗口、状态窗口组成。

功能强大的宏、计划功能：网络传神可以支撑文本宏，预定计划，计划管理等功能。

完整的安全策略：网络传神拥有自动判断模块可以防止错误操作以便保证用户文件的安全。

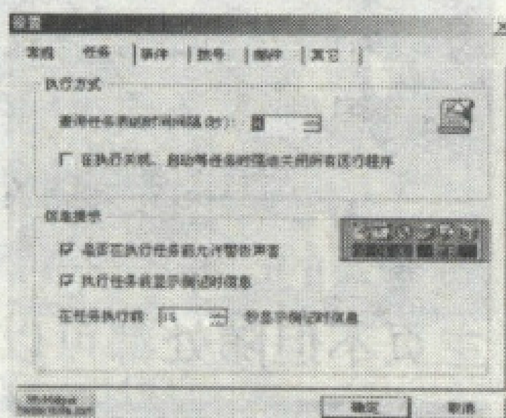
灵活的目录过滤功能：网络传神支撑通配符(*,?)操作，并且预制了Frontpage的目录过滤功能。

软件特色：

1、多站点计划上传功能,支持镜像站点。
2、支持宏操作支持计划操作。
3、支持文件高级比较上传。
4、支持目录隐藏过滤(为用ForntPage作主页的朋友带来福音)
5、服务器自动识别功能。
6、资源管理器浏览方式。
7、可以自定义命令。
8、支持RFC959标准具有更好的稳定性。
9、完备的信息返回机制及错误监控机制

Myhelper (我的助手)

版本：V1.06
大小：529kB
性质：免费
类型：信息助理
评价：★★★★
作者：红山客
主页：http://www.helperhome.com/
下载地址：http://www.helperhome.com/download/myhelper/myhelper.exe



我的助手是经常使用电脑的人士一个实用的小工具软件，集快速关机、注销、自动拨号上网、检查新邮件、上网记时记费、事件提醒等功能一身，体积小使用快捷方便，同时应用Microsoft Agent(角色)进行信息提示，是您名副其实的助手。

主要特点：

以任务的方式定时执行关机、重新启动、挂起、重新登录、拨号、挂断拨号、检查新邮件等操作

可进行事件提醒(如参加会议等)。

显示、记录上机时间。

显示记录，统计上网时间，上网费用。

“一键上网”、“一键下网”、“一键检查邮件”、“一键关机”功能。

鼠标和键盘在停止输入若干时间后自动执行指定的任务。

自动跳过每月26日并恢复日期(简单防止CIH病毒发作)。

拨号成功后自动检查新邮件，执行程序等。

开机自动拨号。

间隔若干时间检查新邮件。

可设定整点报时，响闹。

上机、上网超时提醒。

查看、终止当前运行的进程。

弹开/关闭CD-ROM、快速打开文件等。

打开IE收藏夹的网址。

定义网址和共享软件执行的快捷方式。

支持Agent 2.0角色表演，成为名副其实的助手。

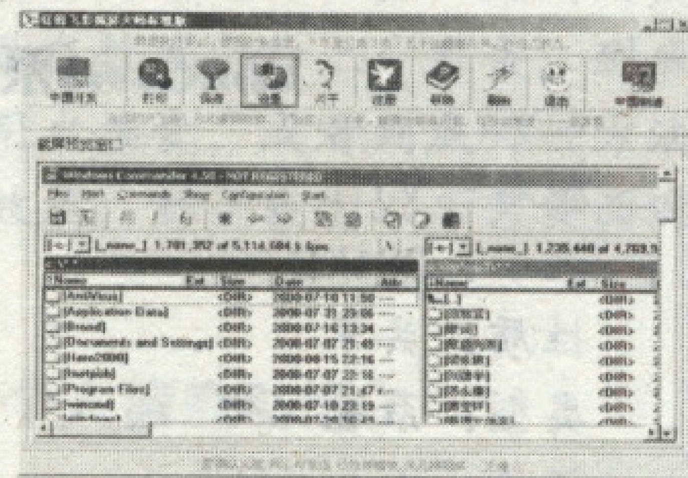
红箭飞彩截屏大师

版本：v2.09
大小：98kB
性质：共享
类型：图象处理
评价：★★★★
作者：新天
主页：http://zouga.yeah.net
下载地址：http://go18.163.com/~zouhero/zip/hjfc.zip

不知道现在大家还在用什么软件在截图，阿楠以前是用PhotoShop5.0来截图顺便修改，不过当阿楠收到这个仅有98K的红箭飞彩截屏大师的时候，阿楠从此决定以后再也不用那个几百兆的PhotoShop来截图了。

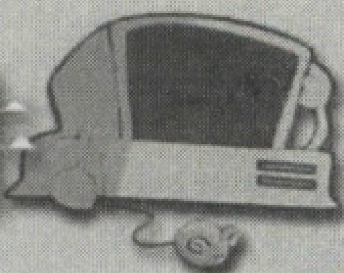
红箭飞彩截屏大师可以用来抓取整个桌面、激活的窗体、带菜单的窗体、菜单、菜单栏、工具栏、窗体内部任何独立的部分、任务栏以及任何可见的部分等等。

它使用VB6中文企业版编写，体重98kB，需要VB运行库（MSVBVM60.DLL）和VB6中文支持库（VB6CHS.DLL）的支持（将上述文件复制到C:\WINDOWS\SYSTEM\即可)。由于编程平台十分先进，加上按照中国的传统习惯设计，因此它的界面非常精致，操作也十分方便。作为绿色软件，它不在系统和注册表添加任何垃圾信息，不需要安装即可运行。它采用了“没有错误既是成功”的编程思想，就是说如果进行一项操作后没有任何错误信息就说明已经操作成功了,而不需在由一个操作成功的对话框来打断。



怎么样，感觉应该还可以吧，虽然没有VB6运行库的朋友要麻烦去DOWN了，不过看在只有98kB的软件面子上，也就忍心了吧。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第10期\BBX\下。



软件作者访谈——鲁锦
（《Windows系统医生》）

鲁锦作为优秀国产共享软件作者里面的先锋，一直都是阿楠比较崇拜的作者之一，有幸和鲁锦一起沟通，实在是阿楠非常高兴的一件事情，下面就是阿楠和鲁锦就一些大家比较感兴趣的话题片段。

阿楠：据我所知您是一个全职的工作人员，能简单介绍一下您的工作背景吗？

鲁锦：我七十年代出生于成都，九六年从四川大学无线电系毕业，同年进入一家银行的科技部工作，目前主要负责Unix平台的银行应用程序的开发工作。

阿楠：请您介绍一下当时在开发Windows优化大师的背景。

鲁锦：开发优化大师的初衷是做一个系统清理软件，当时主要的参考软件是System Machine。平时我非常喜欢Norton和CleanSweap，由于觉得这两个软件是自己无法逾越的高峰，因此当看到System Machine时，自认为经过努力，我也做得出这样的软件，就开始做优化大师了。做这个软件以前，由于很少上Internet，对于共享软件的认识仅仅局限于WinZip、ACDSee以及国产的Foxmail和Netants，后来才知道其实原本已经有了很多类似于优化大师的软件了，但当我发现这一点时，优化大师1.0已经发布了，后面的日子完全就是被用户推着往前走了。

阿楠：看了您的Mail，我感觉当时您在开发Windows优化大师的时候应该也是靠着一种“激情”来开发的，能谈谈您对这种“激情”的看法吗？因为我觉得，尤其是开发这种没有任何回报的共享软件的时候，有激情的时候可以开发的很好，一旦没有了激情，就非常有可能停止开发，这个时候就会面对很多压力，那么您是怎么样看待这样的压力的呢？

鲁锦：开发Windows优化大师V1.0时，我的确有一种激情，但是后来不一样。这里需要说明我自身的一些情况，由于平时上班我基本上都在Unix平台下面，而我的家里没有电脑，因此，我只有中午才在Windows环境下面做一些自己想要做的事，例如，上网，做做开发工作等。算来算去，每天在Windows系统下的时间不会超过两个小时。其实，原来我家里有一台电脑，因为我身体的原因，晚上不适合工作，否则我会睡不着觉，因此就将电脑送给别人了。现在，我养成了习惯，每天早晨我比同事提前1个多小时上班，主要用于处理电子邮件和更新主页。中午，我不回家就在单位电脑的Windows环境下上网找找资料或者写程序。Windows优化大师软件已经成为了我生活的一部分，做Windows优化大师完全是每天的自觉工作，因此，基本上不再靠激情来维持了。

阿楠：能谈谈您怎么样看待现在的国产共享软件和中国共享软件事业吗？

鲁锦：国产共享软件现在受到越来越多的人的关注，但是我知道很多软件人员还没有将它当回事，我认识一些优秀的程序员，他们都还没有涉及这个领域。我一个中学同学，目前主要搞AS/400平台软件的开发，业余时间他自己做一个RPG游戏，甚至连美工和音乐都是一个人做的，可是做好之后仅仅限于自娱自乐。我想了一下，可能主要是因为共享软件目前还赚不到钱。因此钱这个问题一直是共享软件发展必须面临的问题，共享软件作者应该勇敢地站起来收费，不能因为目前注册机满天飞就干脆不收费了，你可以搞破解版本，但是我们必须坚持共享的原则，就是收费。只有共享软件能够获得经济效益，才能吸引更多更优秀的程序员加入。

阿楠：关于编程，您最想对大家说点什么。

鲁锦：写程序是我的工作也是我的爱好，只不过工作上是C，爱好上是Delphi罢了。爱好Delphi的原因在于它可以直接写汇编，同时相对VB要严谨一些。所有的开发工具都是一样的，不存在什么语言好，什么语言差。不过还是建议初学者要学一些软件工程和数据结构，掌握一点基础的东西，您学VC、BC、Delphi、VB都无所谓，这样当熟悉的开发工具失去厂商支持时，也可以很快地转移到另一种语言上去。

让主页的天空更美丽

——网页特效制作软件集锦

河南 小梦

经历千辛万苦终于在网上安一个家时，一种成就感油然而生，但这时你肯定会觉得自己的主页缺少生气，看看身边那些“老鸟”主页上种种引人入胜的“特技”效果，那真是令人垂涎欲滴。哎！不知道自己什么时候也能拥有这道美丽的风景！我们知道要采用这些效果就必须对Java、JavaScript及HTML有很深入的了解，而作为一个网页制作新手来说，想学好这几门语言谈何容易。有没有一种软件可以制作出这些特效而不用学习那些难懂的编程呢？当然有！原来这个“网页特效”还真奇妙，有了这些软件，你所做的仅仅是把这些代码复制到剪贴板中，然后把它插入到主页中就可以了。

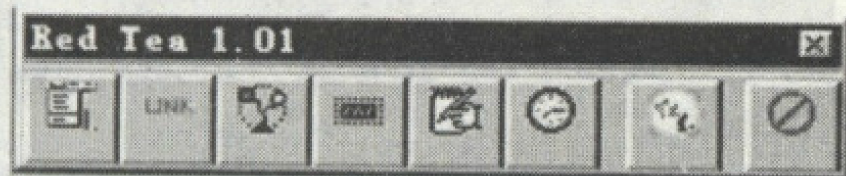
红茶

版本：1.01

大小：270kB

下载：http://go.163.com/~mengxi/software/redtea101.zip

RedTea是由E-PORT软件小组开发的一款简易的全中文JavaScript特效生成器，支持任何一款流行的网页编辑器。它提供一种交互式JavaScript特效生成方法，包括6种高度兼容各类浏览器的实用JavaScript代码，其生成代码直接复制到剪贴板，然后把这段代码加入到主页的HTML中就可以了。对于Red Tea的HTML Builder插件版，所生成代码会自动插入到主页中。虽然它的操作很简单，但是它所提供的特效太少了。



有声有色

版本：2.06

大小：303kB

下载：http://www.soft999.com/download2/music.zip或http://richie.363.net/

“有声有色”是由朱江开发，集合了很多十分精彩的包括文字、时间、图像、窗口、常用等5大项25种JavaScript小程序的网页特效制作软件。它真正做到了与源程序相融合，所有特效操作只要轻轻点几下鼠标就可以完成。然后打开FrontPage，单击Html选项卡，按Ctrl+V即可。不像其它类似的软件，下载回去只提供Javascript源程序，还要用户自行修改！



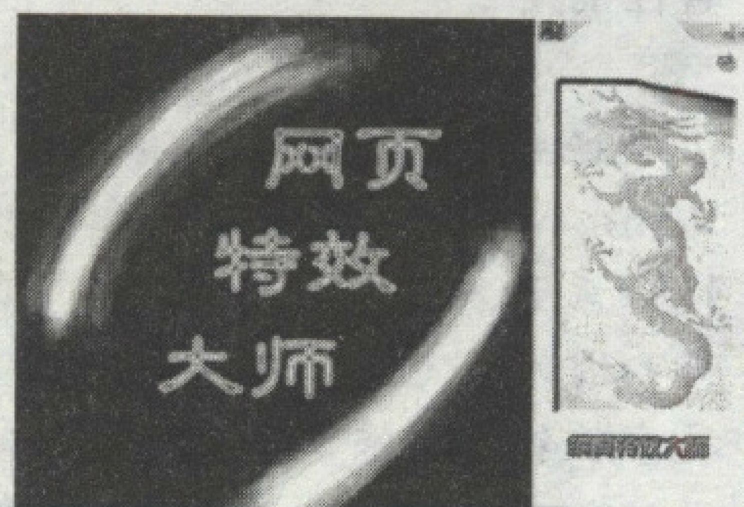
网页特效大师

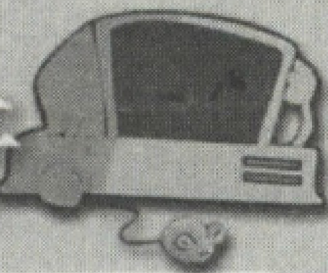
版本：1.13

大小：363kB

下载：Http://vbboy.126.com或http://www.soft999.com/download1/webmagic.exe

“网页特效大师”是由龙组工作室开发的一个可以自动生成网页特效的软件。这个软件收集了包括时间特效、文字特效、图形图像处理、鼠标特效、页面特效、小甜饼（Cookies）、在线游戏、其它特效在内的8类共62个特效。这些特效都是使用率比较高的JavaScript代码。它还提供了智能化的网页特效制作向导，你可以在向导的指导下一步一步制作自己的网页特效。在你进行每一步操作时软件都会给出提示信息，指导你操作。并且该软件内置浏览器，你可以随





时预览特效效果。特效制作好之后，你可以把它复制到剪贴板，或者保存到文件中。"网页特效大师"的界面非常美观新颖，操作简单明了。

网页特效制作百宝箱

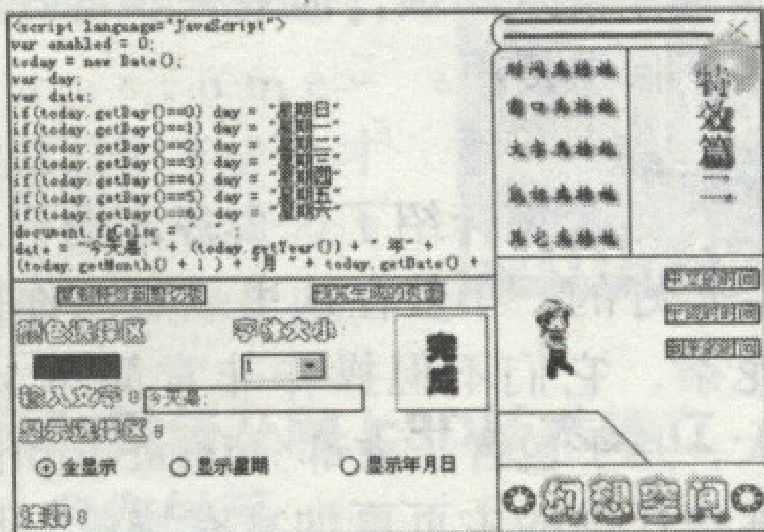
版本：1.10
大小：149kB
下载：http://qdjacky.126.com

"网页特效制作百宝箱"是由梦想工作室推出的一款网页特效软件。它包含了常见或不常见的文字特效、图像特效、鼠标特效、菜单特效、页面特效、背景特效等6类52种JavaScript和DHTML的特殊效果，再经过修改后将它添加至你的主页中，肯定能够为主页增色不少。它的操作很简单，选择左栏你想要的代码名称，根据需求修改右栏代码中的指定部分，再把它Copy到主页源代码中（要是有指定位置会有详细的说明）即可。这个软件是免费的。

特效助理

版本：2.0
大小：320kB
下载：http://grwy.sqinfo.ha.cn/xiaodz

"特效助理"是由王彬开发的网页特效软件，它集成了文字、时间、窗口、鼠标等5类22种的网页特效代码，并且新增了用户自定义功能，更加方便了用户的使用。它还提供了配套的分析讲解，让你边做边学，只要做几项简单的动作就能让你做出满意的主页，如果你是高手还可以进行修改。本代码没有任何版权，更适合你的使用，十分方便。另外，本程序不用安装，直接使用，不会在注册表内添加任何信息，不用时直接删除本目录就可以了。



铁观音2000

版本：
大小：116kB
下载：http://cabinhome.126.com/

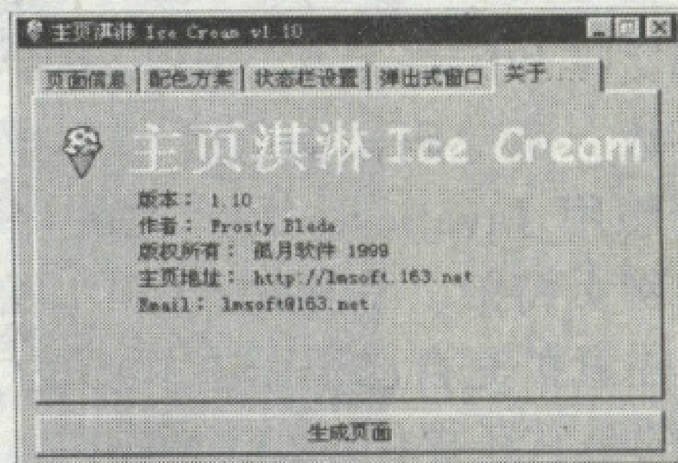
铁观音2000是由一个中学生孙彬开发的一个傻瓜式的JavaScript网页特效生成器。这个版本虽然还是共享软件，但是可以免费使用所有的功能（去掉了时间限制），对于个人用户没有任何的限制，但是如果用于商业还是要钱的！铁观音2000虽然只有100多K，竟然已经拥有超过100种的特效，并且还有一个功能不算强的主页生成器！



主页淇淋 Ice Cream

版本：1.10
大小：144kB
下载：http://lmsoft.163.net/

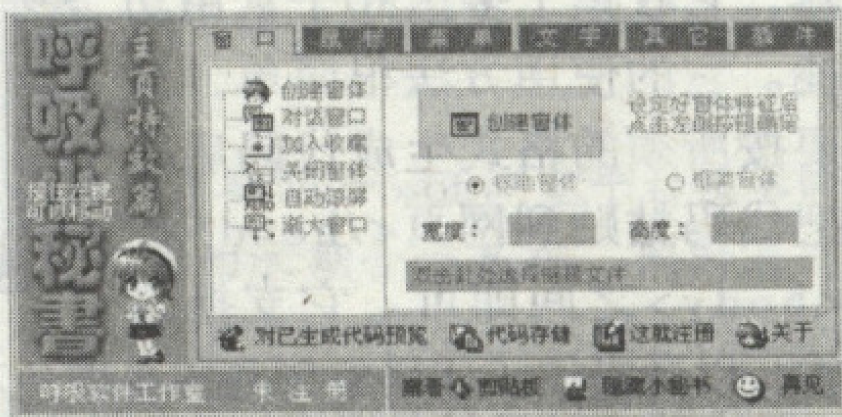
制作JavaScript特效的好工具，可直接生成页面。它提供了多种网页配色方案及JavaScript特效，只需进行简单选择，就会自动生成HTML页面模板。然后你就可以用其他主页制作软件制作主页的内容，而不必再为页面的色彩及特效费神了。



呼吸小秘书

版本：1.2
大小：494kB
下载：http://breath.363.net/

"呼吸小秘书——主页特效篇"，顾名思义，这个软件是专门制作各种主页特效的，最新版本增加了特效近25个，并且它还是免费注册便可直接使用。软件代码更加完善，体积却没有增加多少。新版本中采用新的结构形式，更漂亮的界面，更简洁



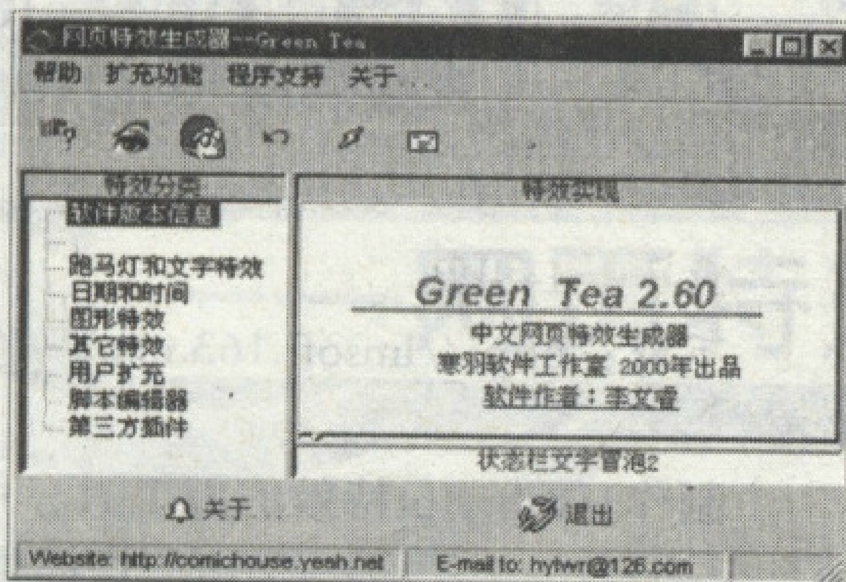
的操作，还新增了对生成代码进行预览的功能，直观方便。软件可以通过简单的选项选择，按几个按钮便可生成很酷的JavaScript特效，同时本软件在你进行每一步操作时都将给出提示信息，以便你正确操作。对于生成的特效代码将被发送到剪贴板中，你只要在主页文件中选择“粘贴”就行了。同时你还可在本软件中对生成的代码进行简单的编辑和修改（可别忘了将修改后的文件确定一下，否则修改无效）。软件下载后无需安装，直接解压到一个目录中便可运行。

绿茶（Green Tea）

版本：2.6

大小：922kB

下载：http://hysoft.csw.cnshare.net



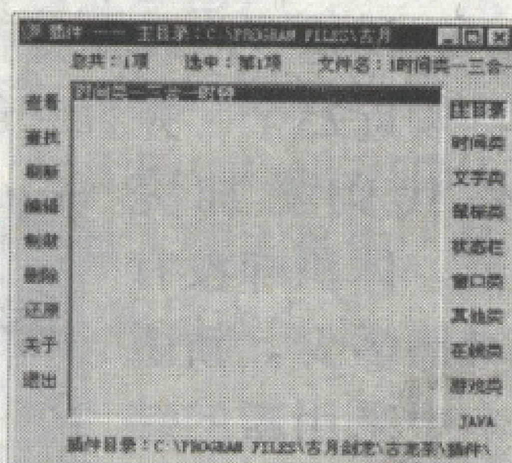
绿茶是由李文睿开发的网页特效JavaScript生成器，汇集了近40个网页特殊效果，并且将网页特效进行了分类，例如将文字特效分成彩虹文字、波浪文字和闪烁的文字等。用户可以根据要求修改一些参数，源代码自动生成，并且增加了向导功能。适合于想用 JavaScript做特效的用户，使你能轻轻松松做出网页特效。它还增加了“用户扩充”的功能，你可以任意扩充自己 的JS代码成为本软件的一部分！最重要的是它还提供了JAVA脚本编辑器以及第三方插件功能的无限扩展。但是未注册版本有一些功能被关闭。

古龙茶

版本：2.04

大小：1600kB

下载：http://huliguo.126.com



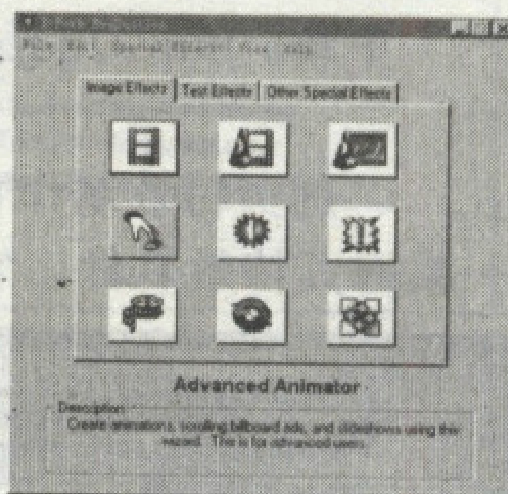
古龙茶是由古月剑龙开发的一个傻瓜式的JavaScript生成器，它收集了多达30个常用功能。它的使用方法很简单，只要按所须的格式生成代码后，把代码粘贴到网页</head>和<body>之间即可。它支持插件，以及提供了代码编辑和屏幕取色功能。古龙茶最讲究的是“所见所得”，操作起来很方便，是免费软件。

Java Perk

版本：5.01

大小：3.5MB

下载：http://www.mcwebsoftware.com/



它可以在网页上加入Java的超炫效果，包括动画、幻灯片、广告轮播、打字效果、数字钟、下拉屏幕等许多已内置好的套表。即使你没写过JavaScript，也无所谓，Java Perk会帮你轻松搞定。未注册的只能使用30天。

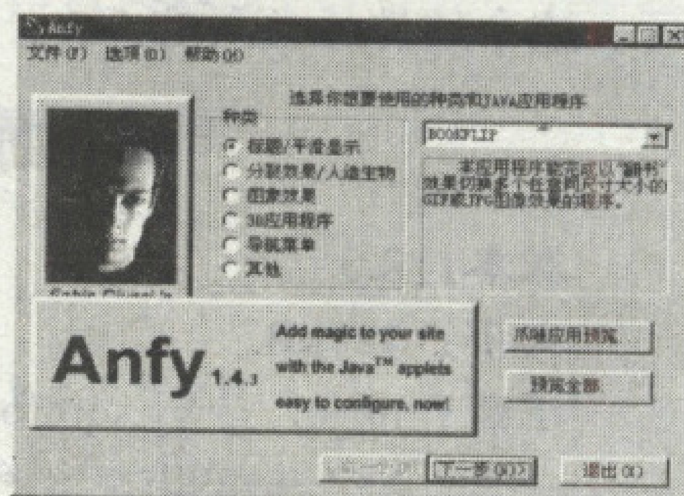
Anfy Java

版本：1.4.3

大小：2.9MB

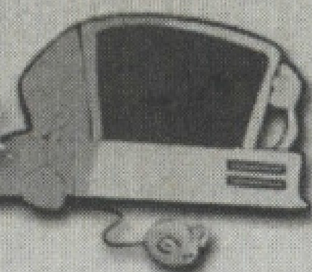
下载：http://www.anfyteam.com/

Anfy Java是相当棒的JAVA效果制作程序，可以在你的网页、桌面墙纸或屏幕保护上添加魔术般的效果。有菜单树、焰火、水面、湖面、横幅/幻灯片放映 、Anfy网络摄影机、文字卷动等41个特殊效果的Applet，应有尽有。你完全不须会JAVA程序，只要使用你的GIF或JPG图形，就可在你的网页中制作出炫目的效果，并且它内含效果范例，你可轻易地了解。虽然操作起来有点麻烦，但效果非常好。它还是一个免费版本，自由使用。



给大家介绍了这么多，是不是想打扮自己的主页呢？好的，小梦在这里强烈向你推荐呼吸小秘书及古龙茶，它们不但操作非常简单，而且功能也非常强大，几乎包含了大部分JavaScript网页特效。另外如果你想让你的主页更加富有特色，那你也可以试试Anfy Java，它的JAVA制作效果一定会让你大吃一惊的！其它的网页特效制作工具软件各有特色，具体操作上也大同小异，你可以根据自己的爱好来选择其中一个。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第10期\BBX\下。



业界新闻

Macromedia 技术巡回研讨会

Macromedia公司9月中旬分别在北京、上海、广州3地举办大型的“Build for Speed” Macromedia

技术巡回研讨会。这次巡回研讨会将正式发布Macromedia Flash5，同时还将特别介绍Macromedia Dreamweaver UltraDev和Macromedia Generator2，参加者可以详细了解到如何使用它们快速地开发动态网站。与此同时还可以在这次巡回研讨会上了解Macromedia公司Director8等产品及在线电子商务解决方案。

Macromedia 亚太区“what the web can be”设计大赛

Macromedia宣布“What the web can be”设计大赛正式开始，以此向亚太地区设计者及开发者提供展示他们精彩作品的机会，并将提供价值8万美元的奖品。参赛作品将被分为以下9类进行评比：在线广告、电子交易、电子商务、品牌、初级教育、高等教育、娱乐、公司培训及政府管理。为了使参赛者可以直接在线报名，Macromedia公司专门开设了http://www.macromediawebcontest.com网站。参赛者也可在2000年10月31日之前将参赛作品以传真或邮寄的方式交给大赛组委会。

Intel与Macromedia就普及网上3D技术建立合作关系

Intel与Macromedia宣布：要将Intel的互动3D图像软件技术整合到Macromedia Shockwave播放器中。这将有利于创作新一代的宽带高质量娱乐游戏、生动而直观的在线销售应用。

Intel的互动3D图像技术，由Intel试验室开发，是利用通常的3D几何学理论，来支持生成3D动态效果内容的。Intel技术同时支持创建光滑的、图像逼真的界面和卡通效果，如：烟、火、水和蒸汽效果等。

Macromedia Shockwave包括高质量的视频内容、精致的交互动态内容、支持多用户交流的界面和与HTML、Macromedia Flash、XML和QuickTime、3D内容结合的能力并进行高质量的压缩，在网络传输方面有很好的表现。Intel互动3D图形技术和广泛应用的Shockwave播放技术的结合，可以利用Shockwave播放器拥有13 700万多媒体用户的优势，将互动3D技术应用推广，这将会给整个电子商务及在线教学行业带来真正的动态冲击。http://www.intel.com

Microsoft Internet Explorer 5.5 融合Macormedia Flash

来自Microsoft专业开发者大会的消息：Macromedia公司宣布，其Macromedia Flash播放器与新型Microsoft Internet Explorer 5.5联合出台整合方案。

Microsoft Internet Explorer 5.5中包含了许多有利于Macromedia Flash软件开发者的新增功能，如：ViewLink和新的应用编程接口（API）。新版的ViewLink使得Macromedia Flash开发者能够通过预先定义XML标记实现FLASH元素放置和对所有网页多媒体元素的控制功能。Internet Explorer 5.5和未来的新版本Macromedia Flash播放器都会增强对HTML、Macromedia Flash (SWF)和其他网页必要组成元素的文件格式提供的支持。可以说这是Microsoft第一次向开发者提供在网站设计方面增强Macromedia Flash内容的机会，使一些Macromeia Flash的开发者得到利用简单的页面设计和程序编辑环境，创建Macromedia Flash界面以及对基于用户的界面进行动态升级的可能。

Macromedia多媒体技术和Microsoft浏览平台技术的整合奠定了两个公司之间的长期合作基础，同时表明Microsoft公司将在今后4年里努力将Macromedia Flash和Shockwave播放器整合在其Windows操作系统中的决心。

旗帜动画——Flash实例教程

（接上期）

6.接着在第25帧插入关键帧，选中这一帧，在工作区将“地球”缩小并向左调整位置，如图36所示。



图36

7.在第10至25帧之间双击，在弹出的对话框中选渐变（Tweening）标签。在下拉框中选移动（Motion），将会产生“地球”向左移动并缩小的动画。

8.先在第40帧插入关键帧，然后在第55帧插入关键帧，选中第55帧。在工作区将“地球”缩小并移向左上角。在第40至55帧之间双击，在弹出的对话框中选渐变标签。在下拉框中选移动（Motion），将会产生“地球”向左上角运动并变小的动画，如图37所示。

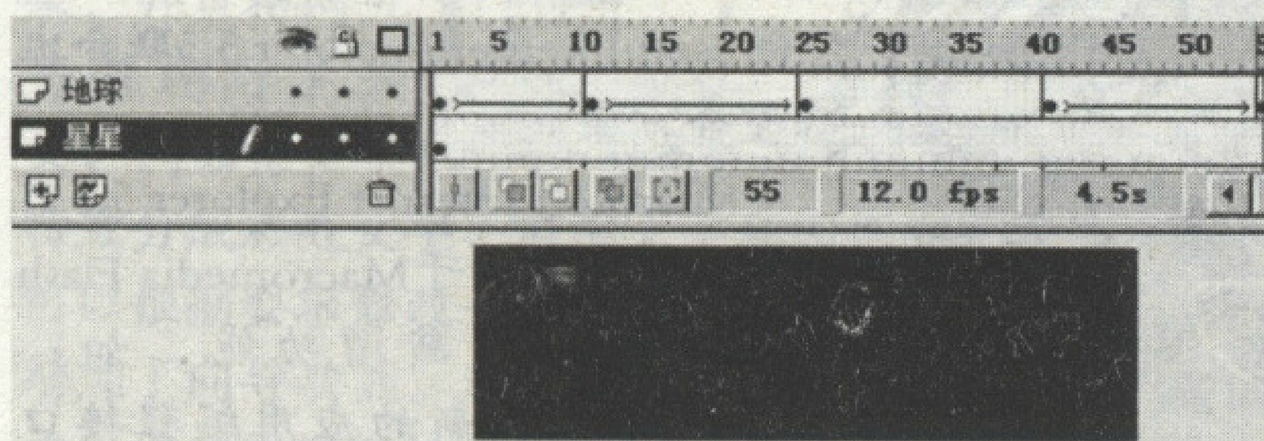


图37

9.在“地球”层上增加一层，取名为“星光”：在第10帧插入空帧，从图标库中把图形“复合光晕”拖到工作区右上角，调整位置和大小，如图38所示。

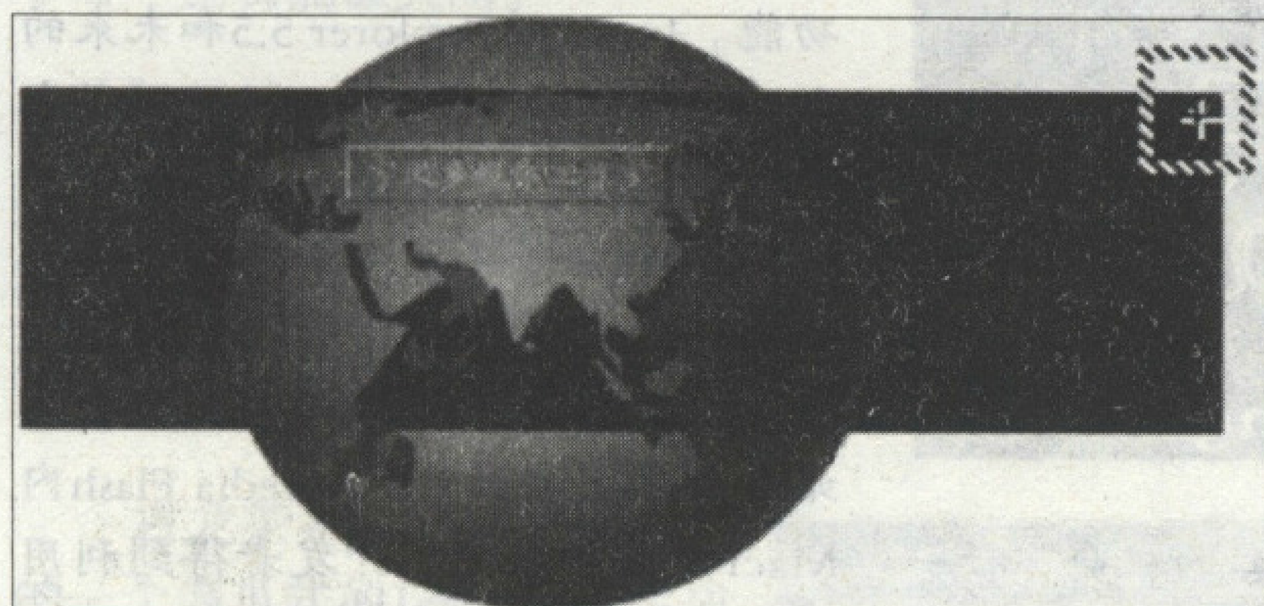


图38

10.接着在第25帧插入关键帧，选中这一帧，在工作区将“复合光晕”放大并向左移动至“地球”同一位置，如图39所示。

11.在第10至25帧之间双击，在弹出的对话框中选渐变标签。在下拉框中选移动，在Rotate下拉框中选Clockwise，Times输入1，将会产生星光向左移的同时

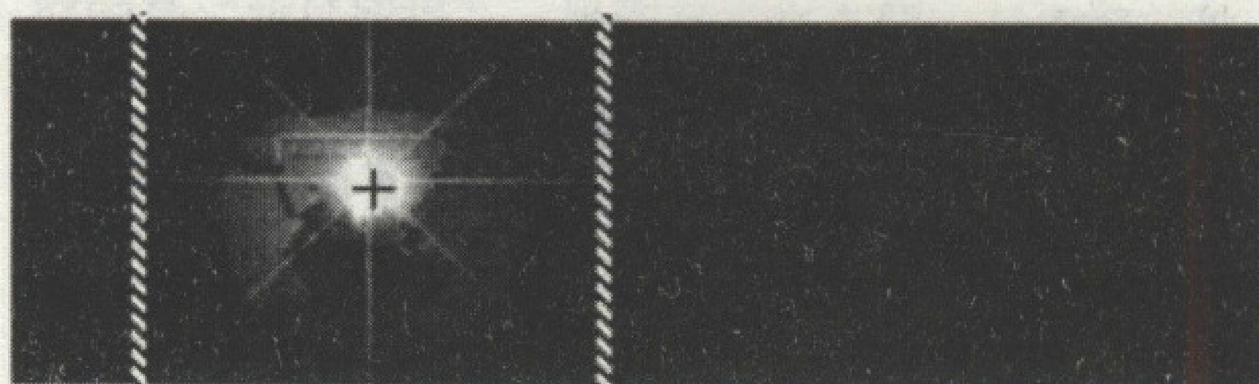


图39

旋转并放大的效果，如图40所示。

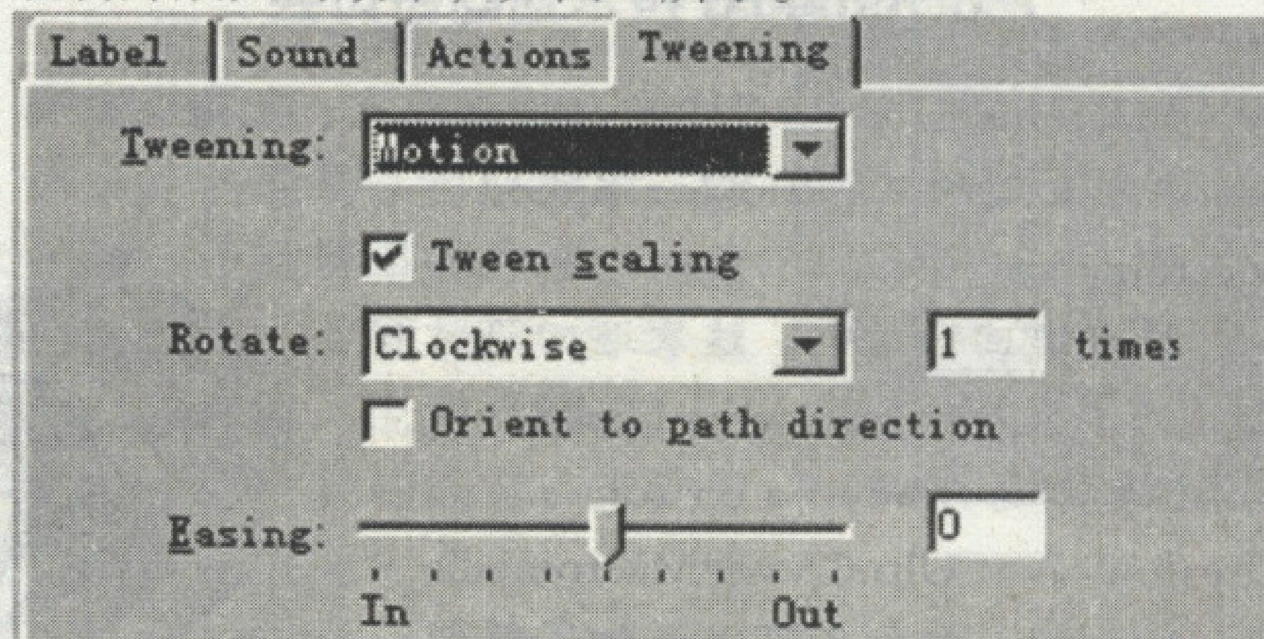


图40

12.在第35帧插入关键帧，选中这一帧，在工作区将“复合光晕”放大3到5倍。在第25至35帧之间双击，按图41设置。

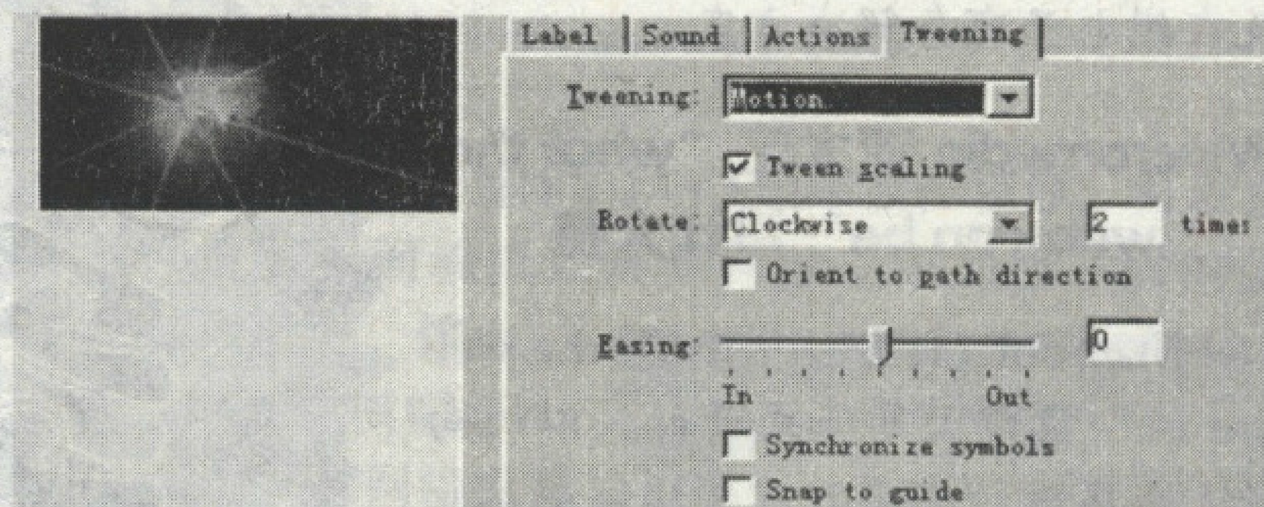


图41

13.在第38帧插入关键帧，在工作区将这帧“复合光晕”缩小（和第25帧大小相同）并适当右移。在第35至38帧之间双击，按图40设置关键帧动画，结果见图42。

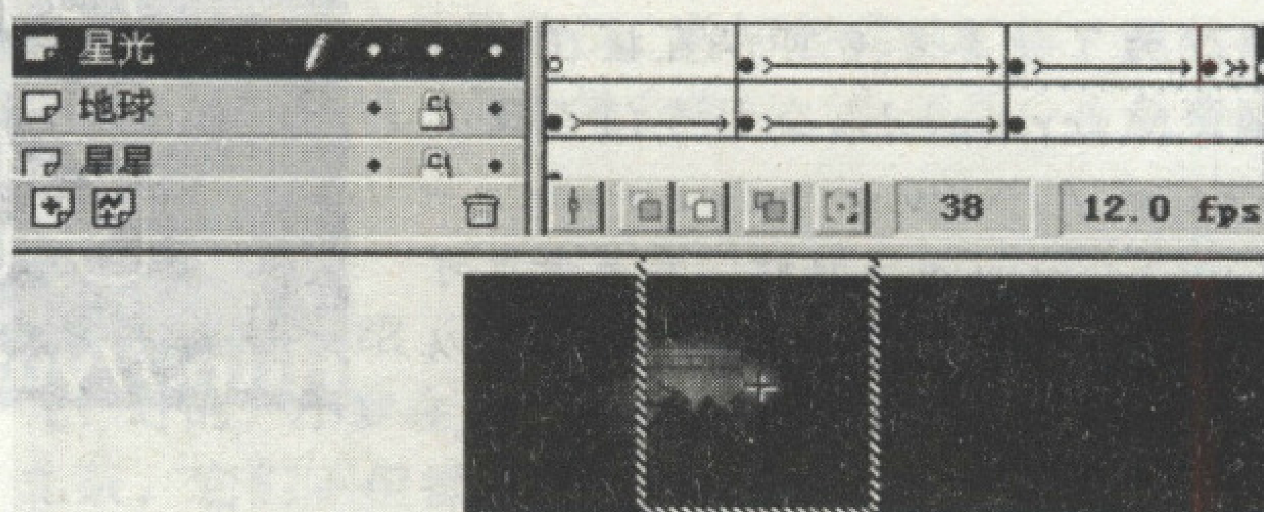
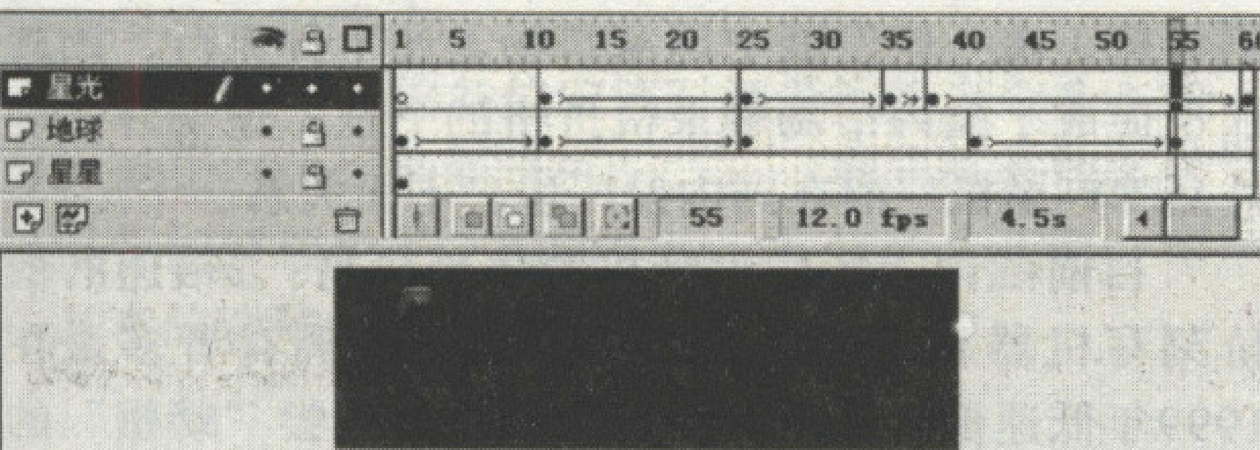


图42

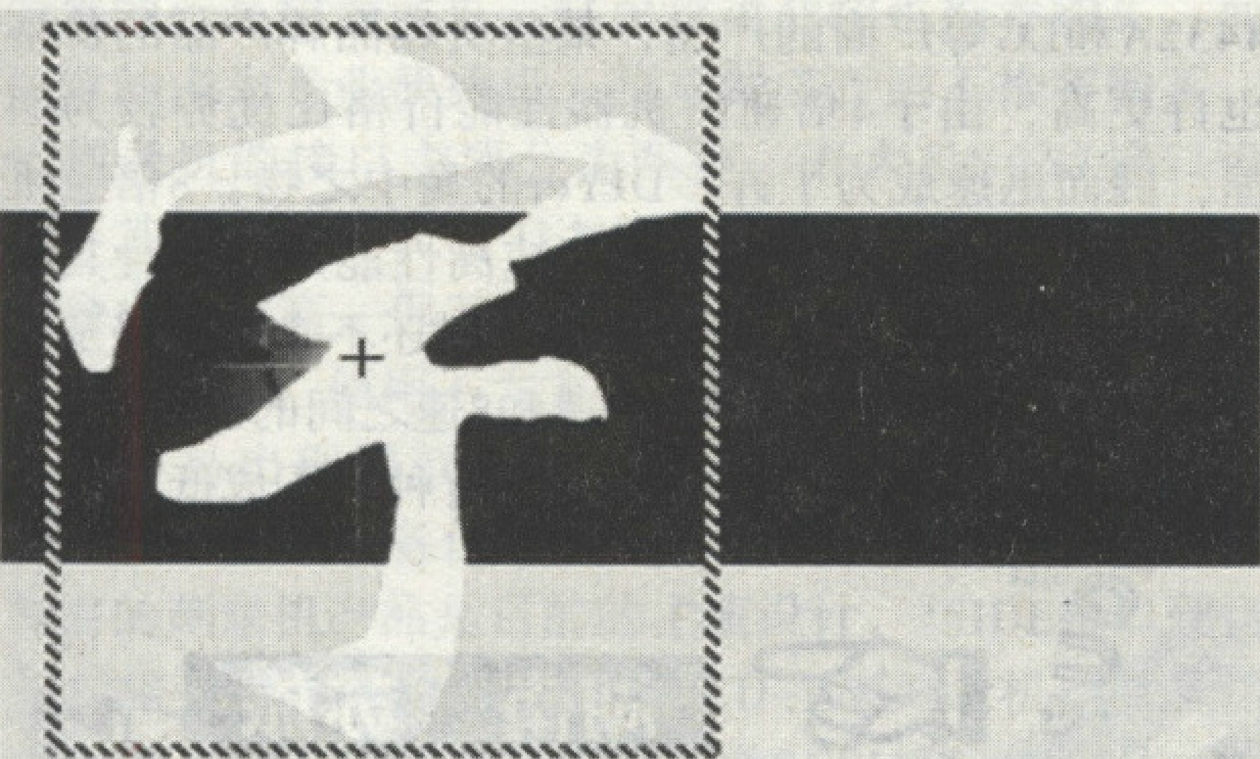
14.最后在第60帧插入关键帧，在工作区将这帧“复合光晕”拖到右边舞台外，将它缩小，然后在第38至60帧之间双击，按图41设置关键帧动画，星光动画就做完了，如图43所示。

15.在“星光”层上增加一“宇”层：

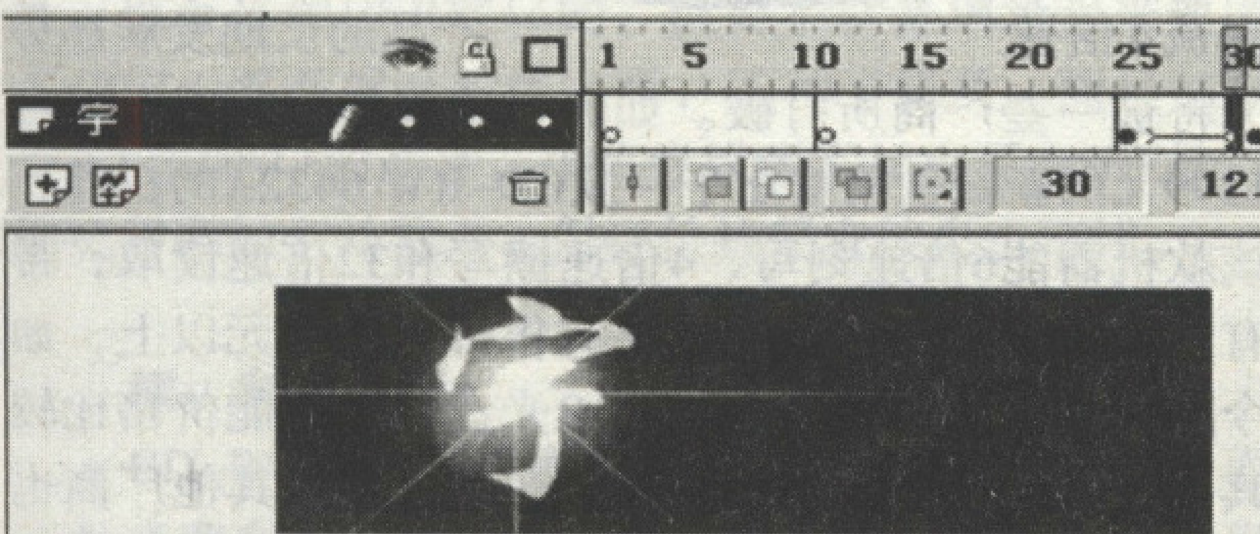
在第25帧插入空帧，从图标库中把“宇”字拖到工


图43

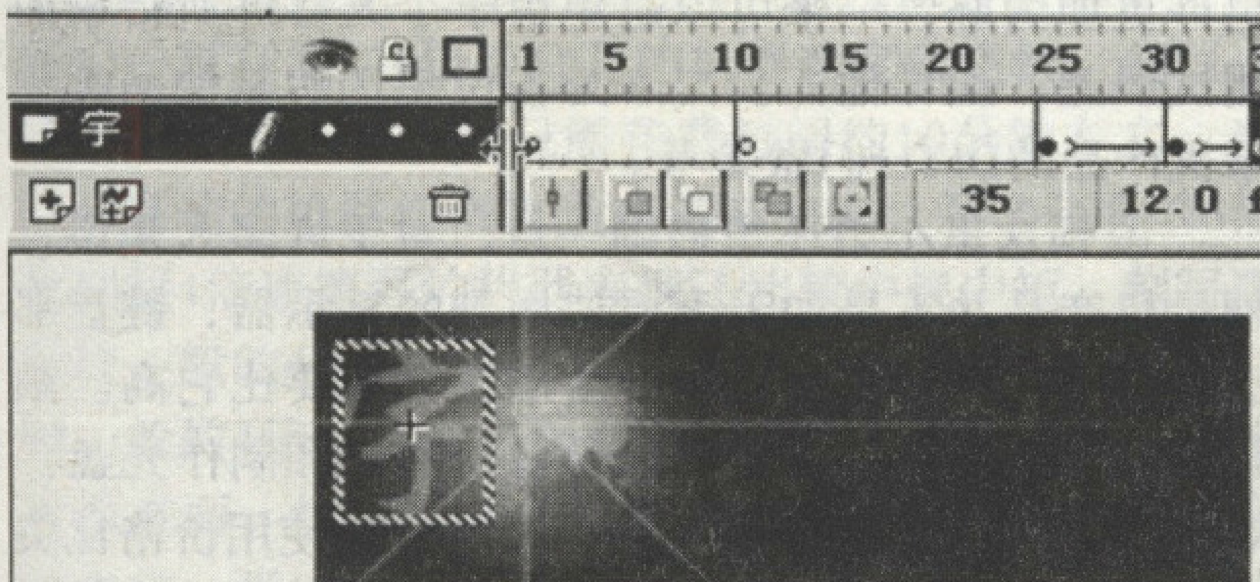
作区，中心与“地球”重合，将它放大，如图44所示。


图44

16.在第30帧插入关键帧，将“宇”缩小，再把第25帧“宇”的Alpha改为0。在第25至30帧之间双击，在弹出的对话框中选渐变（Tweening）标签，在下拉框中选移动（Motion）,将会产生“宇”由大到小的闪现效果，如图45如示。

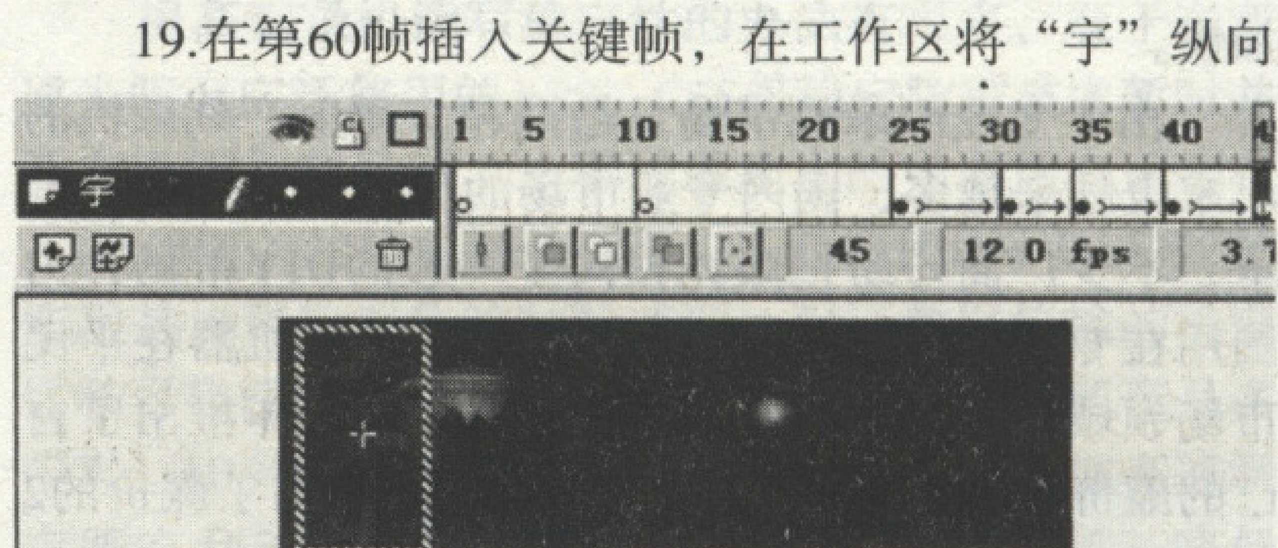

图45

17.在第35帧插入关键帧，在工作区将“宇”向左移动（为“风”让位），并将Alpha改为30。双击第30至35帧之间，在弹出的对话框中选渐变标签，在下拉框中选移动,如图46所示。

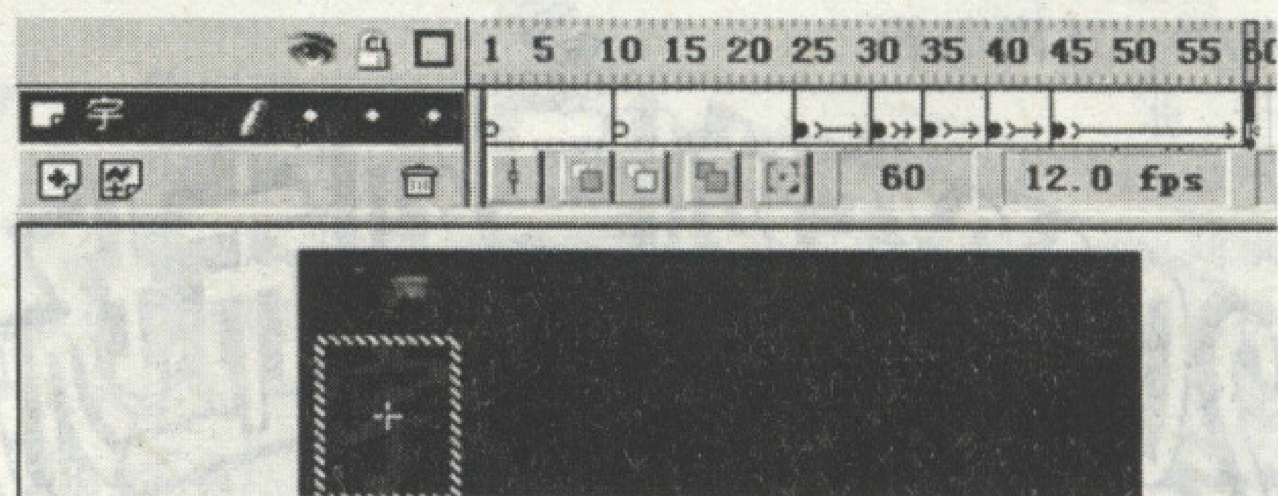

图46

18.先在第40帧插入关键帧，然后在第45帧插入关键帧，在工作区将“宇”纵向拉长。在第40至45帧之间双击，在弹出的对话框中选渐变标签，在下拉框中选移动,如图47所示。

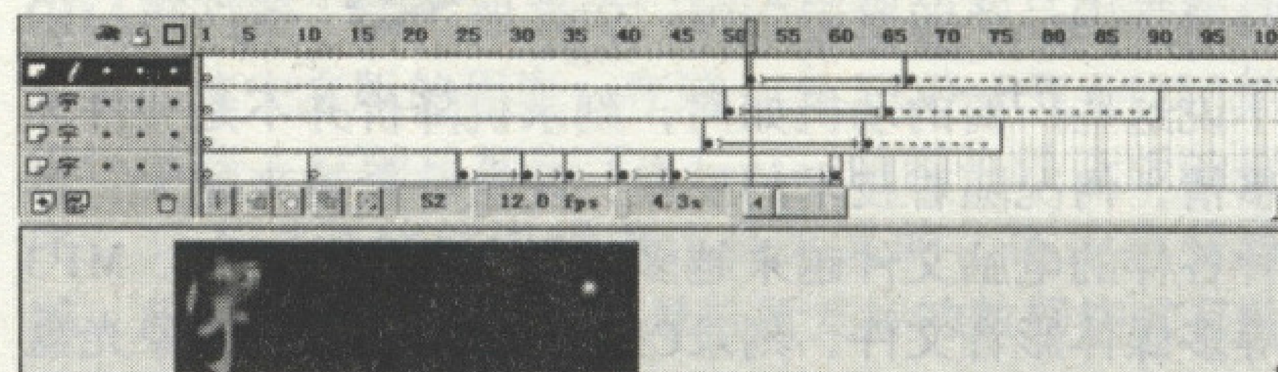
19.在第60帧插入关键帧，在工作区将“宇”纵向


图47

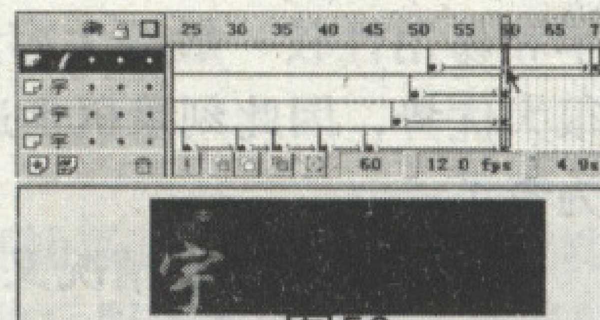
拉短。双击第45至60帧之间，在弹出的对话框中选渐变标签，在下拉框中选移动,如图48所示。


图48

20.按Shift键选中第45帧至60帧，点右键。从弹出的菜单中选Copy Frames，再新增3层，分别在第48，50，52帧Paste Frames，结果会产生重影效果，如图49所示。


图49

21.本动画总长为60帧，因此我们需要清除多余的部分。可先按Ctrl键，再用鼠标点在多余的关键帧上往左拖，如图50所示。


图50

其它几个字的动画制作过程及如何加入声音，这里就不再讲述。如果需要，欢迎到我们站点下载源程序，地址是http://yongong.topcool.net/book/flashsample/logo.zip

现在按F12就可打开浏览器预览动画。这里说明一下，如果你对已做好电影的尺寸不满意，可在网页编辑器（Dreamweaver及FrontPage都行）中将预览生成的HTML文件（与Flash电影同名，保存在同样的目录中，以htm为后缀）打开，再将电影拖大或拖小。

2000年刻录机市场趋势及产品选购指南

XUANGOUZHINAN XUANGOUZHINAN

湖南 苏旅

一直以来，CD-RW光盘刻录机因价格高昂始终无法走入寻常百姓家。记得在两年前，一台2倍速写的普通品牌刻录机就要2000元以上，更别说什么世界名牌了。然而，进入1999年，刻录机普及的普及速度终于加快。

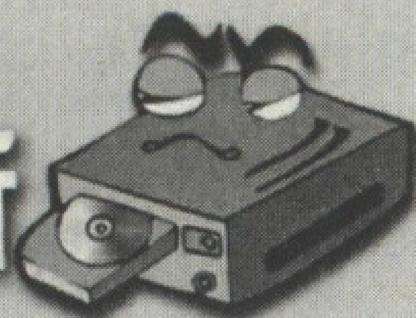
由于专业刻录机市场日趋饱和，而生产刻录机的厂家也越来越多，国内专业市场的狭小加上激烈的竞争，不少厂商纷纷把眼光投向了一般的DIY市场，力图用在专业领域已成淘汰趋势的低速刻写机器在平民市场领域打开销路。因此不少厂商在1999年推出了自己的廉价低速刻录机产品，如PHILIPS推出了廉价的2倍速刻写机器，价格在1200元左右。而ACER干脆就以999元的超低价推出了一款CD-RW 6202A的机器，还附送若干张CD-R及CD-RW光盘，许多厂商的销售策略取得了巨大的成功，有人因此笑曰："他们是在做最后的清仓处理"。先不说这些厂商的动机如何，刻录机降价并不是一件坏事情，何况随着技术的发展，硬盘容量越来越大，各种各样的电脑文件越来越多，保存珍藏的MPG、MP3等多媒体影音文件、刻录CDA、VCD和备份镜象光盘也成为了不少DIYer所追求的目标。因而"一个愿打，一个愿挨"促成了刻录机价格的不断跳水和产品的日渐普及。此外，CD-RW刻录机还有一个好处，那就是可以把CD-RW盘片作为活动存储设备使用，其盘片成本和易用性较一般的大容量磁盘、活动存储器等也有很大优势，因此刻录机走进许多DIYer的家庭也就不足为奇了。

进入2000年，情况又有了新的变化。众所周知中国即将加入WTO，这对于国外的刻录机生产厂商无疑是一个好消息。目前国外市场激烈竞争，8倍速刻写CD-R、4倍速刻写CD-RW已不算是最新产品，国外厂商都纷纷推出了12倍速刻写CDR、8倍速刻写CD-RW的新主流产品，而按照国外市场游戏规则，除非是最新的高速新型产品，一般旧型号的刻录机产品销售利润是不会太高的。然而这些相对落后的产品（如4-6速刻录机）在一些发展中国家市场上还十分流行，因此这也促成了国内市场刻录机价格的下跌。这与许多国外品牌刻录机厂商在国内设厂生产不无关系。

目前国内市场的刻录机销售趋势是：2倍速的低价刻写机器基本上已不多见，它们的拥有者多是在1999年低速低价刻录机销售狂潮中率先尝"螃蟹"的DIYer。而4倍速刻写的产品为目前市场上的主流产品，一般价格多在1200-1500之间，如明基的CD-RW 4432A和LG等厂商的产品，某些贵族品牌产品的价格也许更高，由于4倍速的机器性能价格比优势较为明显，因而迅速成为了许多DIYer的囊中之物。8倍速机器因为从性能角度看还算是高速高性能产品，且其价格多在2000以上，所以目前暂时还不会迅速普及一般市场。而速度介于4速和8速之间的6速产品一直以来价格左右为难，颇有种高不成低不就之感……不过目前国内主流4倍速产品的长期发展趋势又将被一些厂商所打破。如苏州明基公司前不久就以1299元的新低价格推出了一款CD-RW 6432A的机器，该款机器能6倍速刻写、4倍速擦写和32倍速读取，带有2MB的CACHE。该机器原有售价为1800元以上，如今降价500元还附送10张CD-R光盘，其性能价格比较其他厂商的同类产品要好不少，不过相信其他厂商也不会闲着，新一轮的刻录机大战又将开始了。

现在小弟手中拿着这样一款新低价格的CD-RW 6432A的机器，本想做个产品测试，写篇使用有感文章推荐购买即可。但个人认为还是就这款机器结合目前国内市场的发展趋势来谈谈主流刻录机产品的选购也许更加为好，一来可以避免由于个人喜好所带来的测试误差，误导他人。二来为各位想选购其他品牌刻录机产品的DIYer们做参考。

说到这里小弟还想强调一点，对于许多人来说，刻录机产品并不是如天天要使用到的显示器，键盘那么常用，甚至连普通光驱的使用频率都要比它高。刻录机的专业用途很明显，就是备份资料和制作光盘。对于一些DIYer来说，购买前必须要权衡使用价格比关系，不能盲目攀比购买，以免花了大价钱买到的是使



用效率低下的产品。

相信看本文的各位应该对刻录机都有个基本的了解，至于"什么是刻录机？"、"刻录机有什么用"这里我们就都免了，闲话少说，直接切入正题介绍一些基本的选购技术才是各位最关心的！

接口设置：

CD-RW刻录机按外观分为内置和外置两种产品，内置的产品较为多见，这里重点介绍也推荐购买，而外置的多为专业便携机，除非钱多否则不推荐购买。而刻录机的接口主要分为两种，老大是SCSI接口设计，其性能稳定，CPU占用率低，数据传输效果平稳刻录成功率高，但其机器价格高，安装时需要专门的SCSI扩展卡，使用不太方便，而便宜的ISA接口SCSI卡还极容易出现因节能而导致的刻录失败等情况的发生。因而不推荐各位口袋没钱的DIYer购买。IDE接口规格的刻录机产品是目前的主流设计，与IDE接口硬盘和光驱一样，采用IDE接口的CD-RW刻录机产品虽然在CPU占用率等性能指标上不及SCSI接口的产品，但其成本低，安装简单，受到了不少人的欢迎，而且由于目前CPU速度越来越快，一般便宜的赛扬300A都能胜任IDE接口刻录机的工作，因而IDE接口产品成为市场主流也是情理之中的事情。此外，目前市场上的刻录机还有一些外置型接口的规格，如并口和串口的产品，也有采用USB接口的，但要不就是刻录起来速度不稳定，要不就是价钱太高，不利于普及。而且如果要买USB接口的产品，小弟建议还不如去买台IDE接口的机器再加个外置盒，保证价钱便宜效果也不错。

读、刻写速度：

CD-RW刻录机速度一般是指刻写和擦写速度，而读盘速度在刻录机中并不是关键指标。上面我们已经谈到了，目前国内主流刻录机产品多为4倍速刻写，一般来说刻写一张容量为650MB的CD-R光盘需要花费时间约20分钟左右。这种速度对于一般的DIYer来说是足够了，当然，考虑到一般刻写盘片时许多人都有先测试再刻写的习惯，估计算起来一共大概需要40分钟的时间。更高的如8倍速刻写的机器速度就更快，刻写一张650MB CD-R光盘只需花费时间约10分钟左右，当然，高速的机器价格也是成倍增加的。而这台明基6倍速刻写4倍速擦写的机器表现还比较中规中矩，刻写速度较一般的4倍速要快，大概在15分钟左右，而擦写则和一般的4倍速擦写机器差不多。此外，在盘片格式化技术方面，快速格式化也成为了一种基本技术，原来格式化一张CD-RW盘片需要30分钟以上，采用快速技术后所用时间可缩短到5分钟左右，这无疑大大提高了使用效率，方便了用户。

CACHE稳定性：

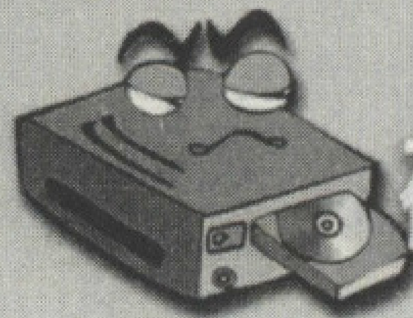
提高刻录机读写稳定性的办法有很多，至于在普通光驱上广泛使用的APS、CSS等稳定防震技术暂时并没有应用在刻录机上，不过最基本的如增加高速缓存（CACHE）的技术倒是有不少厂商在使用。CACHE的作用是协调数据传输时的速度，保证数据传输的稳定性和可靠性。目前市面上的主流4-6倍速刻录机产品多带有1MB到2MB的高速缓存。个人认为，增加高速缓存既有利于刻录机的稳定工作，同时也有利于降低CPU的占用率。明基CD-RW 6432A在这一点上没有什么突出的，2MB的CACHE指标合情合理。

附送软件工作方式：

买了刻录机当然还要有相关的刻录软件才能正常工作，一般来说厂商在购买产品时都会附赠一些刻录软件，不同的厂商所送的软件不同，且支持的刻录机也大多是"从一而终"的版本，只能在该机器上使用。著名厂商Adaptec的DirectCD 3.0和Easy CD Creator 4.02是不少厂商喜欢捆绑的产品，其软件版本也各有不同。当然，诸如Ahead Nero Burning Rom和Win OnCD也是很著名的产品。这些软件有的偏重于传统数据的稳定刻写，有的偏重于多类型光盘刻写（如VCD、CDA刻写等）。一般来说，国内销售的产品附带软件多为简体中文版的程序，在这一点上CD-RW 6432A做得还不错，它随机捆绑了Adaptec的两个最新版的程序，只不过其软件说明书还是英文的，多少有些遗憾。此外，增加CD-RW刻录机所支持的数据格式有助于提高产品的兼容性，Adaptec的DirectCD 3.0和Easy CD Creator 4.02对传统格式、CD-UDF格式、增量包刻写（Incremental Packet Writing）等各种刻录方式都能有效地支持，上述两个软件对于一般的刻写任务来说是完全够用的了。

产品售后服务：

选择好的售后服务厂商就等于你的购买计划成功了一半。当然我们这里说的售后服务不单是天天逼着JS去换货退货的，诸如刻录机产品的驱动程序、Fireware固件的下载和疑难使用解答也是很重要的。一些刻录机产品虽然价格特别便宜，但由于售后服务态度不佳，或者根本没有完整的售后服务，所以遇到机器故障或者是软件不兼容时吃亏也就是在所难免的了。



安装硬盘步步通

上海 陈云洲

随着计算机使用的日益普及，越来越多的人开始借助计算机所提供的各项强大的功能来完成日常的工作，保存各种资料和信息。但是，很快我们就会发现硬盘的可用空间越来越小。这时，我们可以选择更换容量更大的硬盘或者同时使用多块硬盘。也许有的读者会认为不就是安装硬盘吗，只要打开机箱，连上数据线就可以了。是的，硬盘安装的过程并不复杂，但是其中所涉及到的各方面的因素可能会影响到最终硬盘的正常运行和使用。本文将就硬盘的安装过程和所需要了解的有关知识进行详细的介绍，希望能够对大家有所帮助。

安装前的考虑

在开始安装硬盘之前，我们首先需要想清楚希望使用新硬盘来实现哪些目的，以及如何处理原先硬盘所保存的数据等问题。一般来说，安装新硬盘有三种主要方法，我们可以根据自己的实际需要选择最佳的方式。新硬盘的安装方法如下：

1. 保留原先的硬盘，将新硬盘作为副盘使用。

2. 复制保存在原先硬盘中的数据，将原先的硬盘作为副盘使用。

3. 复制保存在原先硬盘中的数据，不再使用原先的硬盘。

上述三种不同的方法会影响到硬盘的实际安装过程，因此我们最好能够问一下自己到底为什么安装新硬盘，是为了获得更多的存储空间还是因为现有的硬盘出现了问题无法继续使用？如果是因为前者，那么我们只要把新硬盘作为副盘使用即可；如果是因为后者，那么我们就要把新硬盘作为系统主盘使用，同时还需要备份原先硬盘中的数据。

如何对IDE硬盘进行跳线？

在我们打开机箱安装硬盘之前，应当首先设置好硬盘的跳线，如果等到装好硬盘之后才发现需要更改跳线设置的话，除了重新拆下硬盘之外别无它法。相信许多读者都有过类型的经历，实在太令人心烦了！关于如何设置主盘和副盘的跳线一般都会在硬盘上清楚地注明。一个IDE插槽可以同时支持一个主盘和一个副盘，目前绝大多数主板都同时提供了两个IDE插槽，扩展空间很大。如果我们不希望改动现有的启动系统，可以把新硬盘设置为副盘，同时一定要确保当前硬盘已经被正确地设置为系统主盘。

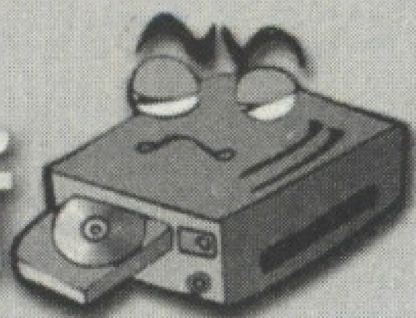
生产厂商一般会把硬盘缺省设置为只能单独占用一条IDE通道，也就是说既不作为主盘也不作为副盘。因此，当我们加入新的设备，例如光驱或者第二块硬盘时，就必须根据需要把原来的硬盘跳线改为主盘或者是副盘。

如何使用DMA/66?

如果我们希望使用DMA/66技术，必须保证硬盘和主板同时提供支持功能。我们可以翻阅硬盘和主板的使用说明，查看是否支持DMA/66，还是需要使用其它的特殊设备。目前，绝大多数新型主板都可以直接支持DMA/66，但是对于一些早期的BX主板则必须要求使用专门的控制卡。DMA/66使用的是特殊的80针数据线，而标准的硬盘数据线只有40针。其实，DMA/66数据线中的40针与普通的数据线完全相同，而多出的40条信号线则主要用于避免出现信号干扰。因为当信号沿导线传递时，可能干扰其它临近的导线，这样将会导致信号的衰减和数据的丢失。

SCSI硬盘

相对于日新月异的计算机技术来说，SCSI可以称得上历史悠久。从技术角度来说，SCSI和IDE非常相近，只是系统对两种技术的处理方式不同而已。不过，SCSI具有一些IDE所不具备的优势，使其更加适合于那些对快速访问大批量数据有较高要求的服务器系统或者RAID（磁盘阵列）。过去，速度是SCSI技术的一大卖点，但是随着DMA/66 IDE硬盘的出现，SCSI的速度优势已经不再明显。但是，SCSI可以支持更多的设备，而且相对于同等数量的IDE设备来说，系统资源的占用量更小。不过需要注意的一点就是，除非系统主板自带SCSI控制器，否则我们需要专门购买和安装



一块SCSI控制卡才能使用SCSI硬盘。

无主副之分

SCSI硬盘的跳线与IDE截然不同，硬盘ID号的设置使用的是二进制数字。不过，只要我们对二进制略微了解的话，也并不困难。关于SCSI，我们首先要记住的一点就是缺省状态下SCSI控制器的ID号为7。虽然我们可以更改该设置，但是建议保留默认值。对于各种SCSI硬盘ID号的设置并没有任何严格的规定，也不存在象IDE硬盘那样的主盘和副盘之分。虽然没有任何限制，但是我们还是应当合理地分配ID号。绝大多数SCSI硬盘在出厂前ID号都被预先设置为6，这里建议将系统启动盘的ID号定为6，然后随着硬盘的增加，依次递减设为5，4，3等等。

设置SCSI硬盘ID

SCSI硬盘使用3个跳线设置ID，其中的每一个针脚各自对应一个二进制数，依次为1、10和100，即1、2和4。我们已经提到过绝大多数SCSI硬盘的ID都被预先设为6，也就是使用第2和第3个针脚进行跳线。这是因为第3个针脚的对应值为4而第二个针脚的对应值为2，所以跳线值为6。如果我们需要把一块硬盘的ID号设为5，可以将1、3针脚跳线，从而得到1+4=5。不过关于针脚的设置完全取决于生产厂商的规定，因此我们一定要首先查看一下硬盘上的说明。除非你是一名经验丰富的用户，或者预期自己将会需要4块以上的硬盘，否则建议家庭用户还是使用IDE硬盘。因为IDE硬盘使用方便，价格低廉，而且目前市面上几乎所有的主板都能够支持IDE，从而不必象使用SCSI硬盘那样需要专门的支持主板或特殊的控制卡。

硬盘的安装位置

下面，我们就需要为新硬盘选择一个合适的安装位置。一般来说，机箱中都会有现成的空间供我们使用，但是这并不是唯一需要考虑的因素。如果系统中已经有一块硬盘的话，我们还需要考虑两块硬盘之间的距离。通常，硬盘之间的距离越近越好，因为这样可以很容易使用一条数据线连接两块硬盘。否则，我们就需要使用更长的数据线。数据线包括18"，24"和36"三种长度，而我们通常所使用的是18"的数据线。

关于数据线

在安装硬盘时，一定要注意尽量避免扭曲数据线。数据线之所以被设计成带状形式就是为了尽可能的减少信号线之间的相互干扰。如果数据线被扭曲，就有可能在计算机和硬盘之间出现信号传递问题。同样，我们应当避免对折数据线。有许多人这样做是为了使机箱内的部件排列更整齐。当然，合理布局没有错，但是对折数据线的做法并不可取。因为这样做有可能损坏数据线内的信号导线，从而使数据线失去作用或者影响到硬盘的性能。

硬盘检测

当我们安装好硬盘并认真检查跳线设置和数据线连接都正确无误之后，就可以启动系统了。一般来说，系统在启动过程中可以自动检测到新的硬盘，如果不是这样，我们可以通过BIOS中的硬盘检测功能进行手动设置。

关于硬盘分区

很多时候我们都会发现自己对如何进行硬盘分区并不十分了解，但是这种知识上的缺陷会带来非常严重的后果。因为一旦我们设置好一个分区再想改动的话，就会使硬盘数据不可避免地受到破坏。下面，我们就来介绍一下与硬盘分区有关的一些问题。

什么是分区?

分区从实质上说就是对硬盘的一种低级格式化。当我们创建分区时，就已经设置好了硬盘的各项物理参数，指定了硬盘主启动记录（MBR）和启动记录备份的存放位置。而对于文件系统以及其它操作系统管理硬盘所需要的信息，则是通过之后的高级格式化即format命令实现。安装操作系统和软件之前，首先需要对硬盘进行分区和格式化，然后才能使用硬盘保存各种信息。许多人都会认为既然是分区就一定要把硬盘划分成好几个部分，其实我们完全可以只创建一个分区使用全部或部分的硬盘空间。不过，不论我们划分了多少个分区，也不论使用的是SCSI硬盘还是IDE硬盘，都必须把硬盘的主分区设定为活动分区，这样才能够通过硬盘启动系统。

扩展分区和逻辑分区

DOS和FAT文件系统最初都被设计成可以支持在一块硬盘上最多建立24个分区，分别使用从C到Z 24个驱动器盘符。但是主启动记录中的分区表最多只能包含4个分区的记录，为了有效地解决这个问题，FDISK允许用户创建一个扩展分区，并且在扩展分区内在建立最多23个逻辑分区，其中的每个分区都单独分配一个盘符，可以被计算机作为独立的物理设备使用。关于逻辑分区的信息都被保存在扩展分区（下转44页）

英特尔最新IA-32体系处理器——奔腾Ⅳ综述（下）

广东 CHO

在本文的上篇中，我们已经就Pentium Ⅳ（开发代号：Willamette）的历史以及它在技术上与当前的英特尔x86处理器有何不同等内容做了深入的阐述。在这篇综述的第二部分（即本文）中，我们将基于目前获得的细节，详细讨论Pentium Ⅳ的两个特有功能——Pentium Ⅳ的回溯式高速缓冲（Trace cache）以及Pentium Ⅳ的双速算术逻辑单元（ALU，arithmetic logic units），并且评估其对Pentium Ⅳ的性能影响。

隐藏在Pentium4神秘面纱后所不为人知的细节

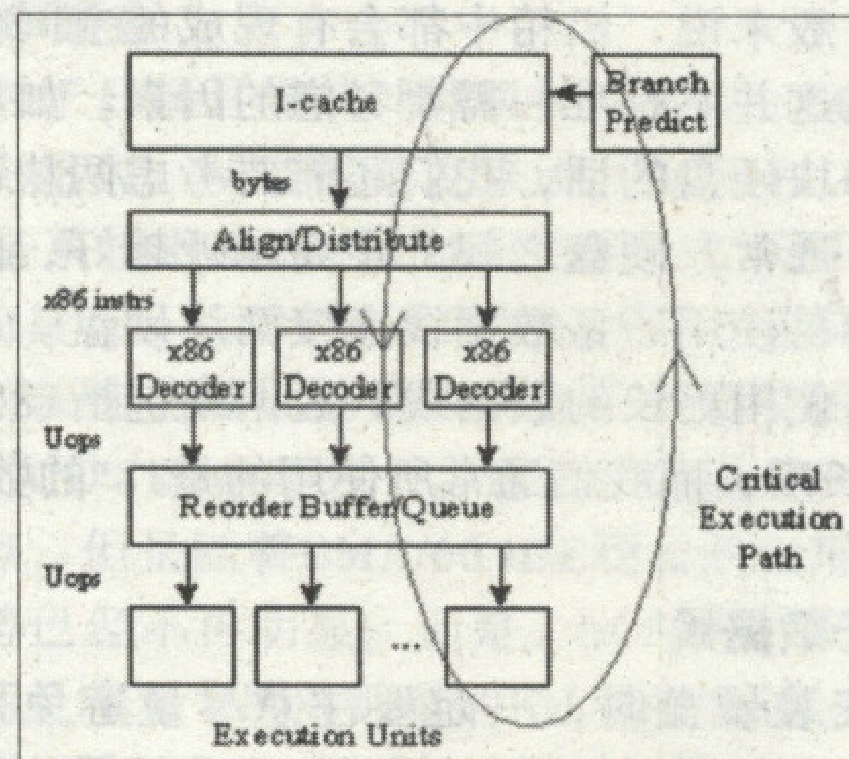
一块新的处理器从刚刚有初步的资料公布到投入量产成为一个新的主流产品，所要花费的时间一般有一年左右，在这一年的时间里，英特尔公司对该产品的保密程度绝对可以跟美国国家安全部相提并论。然而，此时此刻对于英特尔来说却是前所未有的混乱，他的直接竞争对手，AMD正在为不断膨胀而且可以带来滚滚财源的x86

PC微处理器市场提供一款可以跟英特尔最佳产品相抗衡的处理器。对于英特尔来说，有一件事情让情况变得更糟糕，那就是在英特尔遭受产品延期以及提升Coppermine Pentium Ⅲ运行频率及其量产的时候，AMD所制造K7（Athlon）处理器已经在时钟频率以及产量上可以跟英特尔相提并论而且也已经获得了市场的接纳。由于英特尔终于发现它自己在竞争中处于不利的境况，为此，英特尔迫于竞争压力，提前在Pentium Ⅳ正式推出之前，就发布了该处理器的细节。在英特尔今年二月份的春季IDF（Intel Developers Forum，英特尔开发者论坛）上，英特尔公开展示了运行于1.5GHz的Willamette原型机。除此以外，英特尔还透露，该原型机的整数逻辑运算单元（ALUs）是运行在内核的两倍的速率——3GHz。在Willamette的技术公告中，这个3GHz被标以醒目的红色，并且使用了不少的篇幅来描述，毫无疑问，这将有助于人们扭转目光。

接下来，Willamette的细节被透露了出来，最近，英特尔发布的几份美国专利（分别被命名为6,018,786以及6,023,182）就显然涉及到Willamette中使用到的技术，这给我们留下了大量的线索。由于这些都是相当复杂的问题，所以，我们并不能拍胸口说我们以下的内容是100%的正确，这其中可能会有疏漏、错误。即使是英特尔公布的细节或者专利、声明等，你都不需那么紧张地把它当成是金科玉律，在我们看来，英特尔有时候会故意散布一些半真半假的进度，并且对其产品的具体操作特征、制造成本以及Willamette所要面对的竞争对手的性能级别进行了隐瞒。

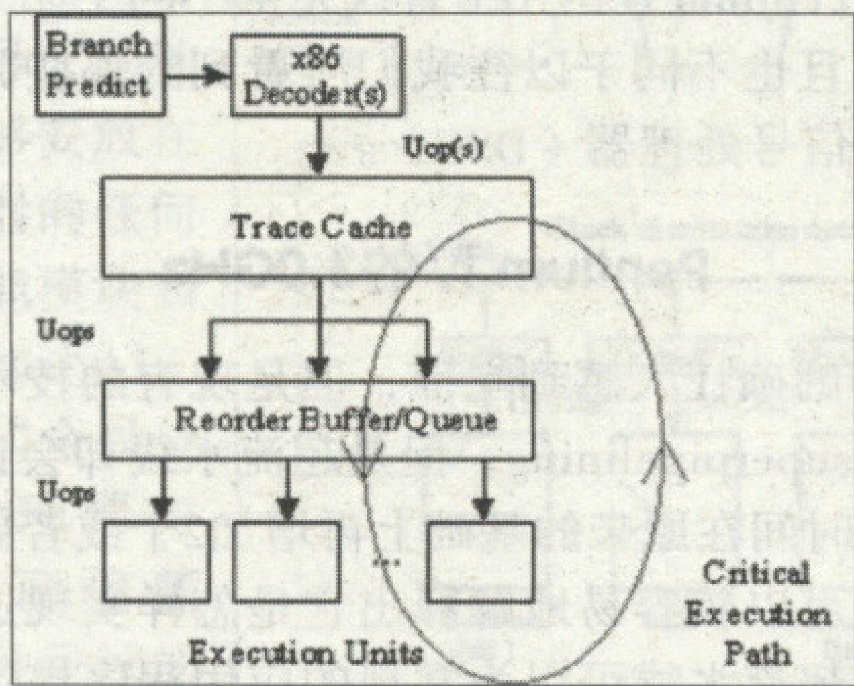
什么是Trace cache?

Willamette中最吸引人的功能就是它的trace cache。Trace cache跟传统的指令cache有两个基本的地方是不同的。第一，trace cache存储的是微操作（micro-ops，uops），而不是传统指令缓冲中存储的x86指令代码；其次，trace cache使用预执行行流进行程序数据的条理化，这种方式要比内存特定区域的方式更为优胜。要了解Willamette由于trace cache所能带来的最大性能优势，就必须看看下面这个体现现代缓和执行（decoupled execution）的x86处理器简表（基于Pentium Ⅲ或者K7 Athlon）：



图注：采用传统型指令缓冲的现代x86处理器

请大家留意，传统处理器中的危急执行路径（critical execution path）包括了分支预测（branch prediction）、从指令cache（I-cache）中拾取未经加工的程序代码、识别（recognition）、分析（parsing）、析取（extraction）以及对x86指令代码进行，以获取一串微操作，然后再把这串微操作推进到乱序执行的后端。这需要花费相当多的逻辑运算以及宽广的信号通道，如此才能实现每个周期对多个x86指令进行拾取、排列（align）以及解码。下面，我给出的是与之相对比的Pentium Ⅳ在加入了trace cache以后的情形：



图注：采用trace cache的Pentium Ⅳ

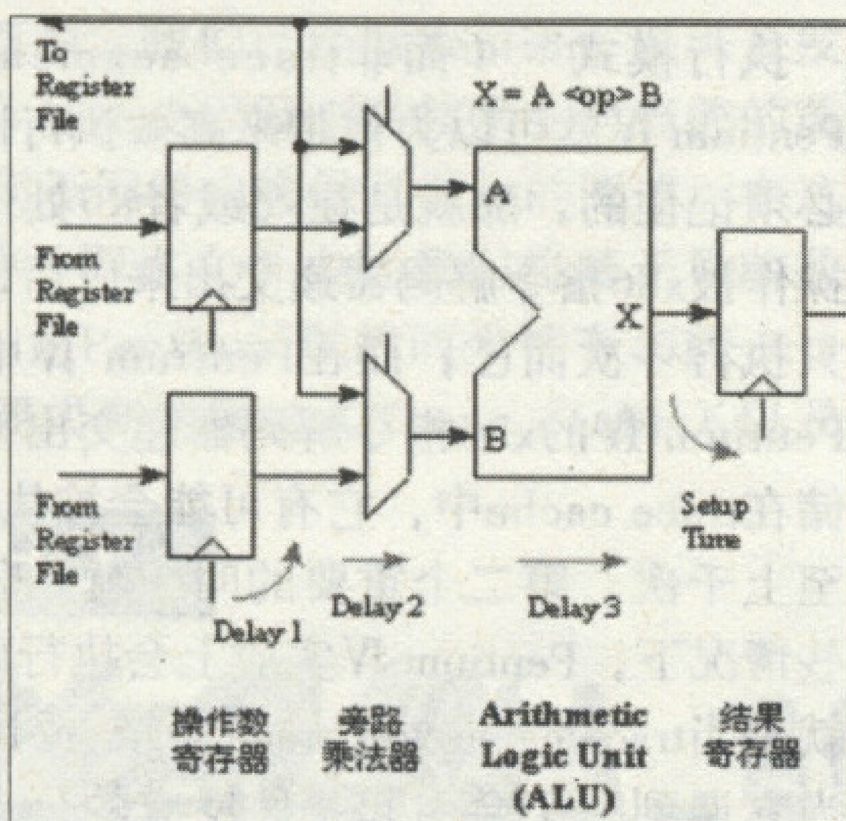
请大家留意，Pentium Ⅳ的分支预测以及x86解码单元再也没有包括在处理器的危急执行路径当中了。除此以外，相信大家也留意到，Pentium Ⅳ的并行程序执行单元数目再也不再受限于处理器的x86解码单元数目了。事实上，Pentium Ⅳ将可能只有一到两个x86指令解码单元而已。

让这一切成为可能的原因是，trace cache实际上拥有两种操作模式。当采用“trace segment build”模式的时候，trace cache的控制逻辑电路就会为预测的程序执行路径拾取x86指令，然后把这些x86指令解码为微操作。这些微操作会被聚合在一起并且被保存在一个在trace cache中被称之为回溯片断（trace segment）的逻辑组（logical group）中。这些微操作还能够在回溯片断被组合的时候，通过旁路流入到执行引擎中。当一个回溯片断中的微操作完成以后，trace cache就会进入到“执行模式（execute mode）”。在这种模式中，微操作就会根据预测的程序顺序从trace cache被拾取，并被执行。执行引擎能够并行执行的程序次数完全取决于每周期能够从trace cache中拾取的微操作的数目，这种方式要比依靠x86解码器数目的多寡来决定的方式更加好。这种让回溯式高速缓冲获得性能提升的巧妙方式主要作用在循环执行的程序中，当然，循环执行的程序可以在所有高速的缓冲中都能获得类似的好处。只要trace cache能够在执行循环程序的时候保持在“执行模式”（而非trace segment build模式），Pentium Ⅳ就可以为你带来高效执行性能。有一点是你必须记住的，那就是在P6或者K7处理器中，当一个微操作被x86指令解码器递交出来以后，该微操作就会被只执行一次而已；而在Pentium Ⅳ中，一个微操作被Pentium Ⅳ的x86指令解码器递交出来以后，就会被存储在trace cache中，它有可能会被执行10次、100次甚至上千次。第二个重要的问题就是分支的问题。在某些情况下，Pentium Ⅳ实质上会执行两次分支。第一次就是当trace cache处于trace segment build模式的时候。当它遇到一个会引起条件反应的分支时，控制单元就必须预测哪一条路的程序流看起来可以继续进行下去，并且看看它是否能够在trace segment中组合起来。稍后，在执行模式中，分支的微操作被执行，并且，真正的分支条件也被确定下来了。倘若分支的走向与trace segment中的分支方向相反。就会产生预测失败的情况。这种情况一旦发生，处理器就会马上停止执行当前的trace segment，丢弃所有在预测失败以后透过指引所指令计算出来的结果，然后马上尝试在trace cache中不同的trace segment里寻找基于正确分支方向。即使是trace cache中提供了可选择通道的trace segment，但是，Pentium Ⅳ依然会在分支预测失败的时候，浪费大约20个计算周期，但是这个惩罚大都是由于Pentium Ⅳ那条超长的执行管线所导致的。trace cache实际上可以在接收到一个预测失效的信号时，使用4个计算周期的时间去查找一个新的trace地址，并且恢复微操作流。假如这个查找也失败的话，处理器就会回到trace segment bulid模式，到了这种地步，分支预测失败所导致的性能损失就会相当巨大。

Pentium Ⅳ的算术逻辑单元（Arithmetic Logic Units，ALU）

Pentium Ⅳ另一个最引起人们注意的地方就是它的算术逻辑单元（即ALU）。ALU是处理器中的一个功能模块，本身就可以看作是一台电脑。ALU执行的操作包括了加、减、比较以及诸如把一个寄存器的值与某个位的内容进行与运算这样的位逻辑指令。在大多数的处理器中，ALU被设定为每个周期执行一次运算。这主要是由附属于ALU的输入输出寄存器以及在ALU输入处插入旁路乘法器来决定的，见图。

在这种设计体系中，来自寄存器文件（Register File）、内存或者指令立即区段（instruction immediate field）的数值就会在时钟周期“N”的上半沿被锁存到ALU的操作数寄存器（operand registers）中。这些数字随后就会递交给ALU，尽管这其中会经过一组



图注：传统单周期的ALU配置

盘路加法器才能进入到ALU。在接下来的"N+1"时钟上半沿中，这些输入值的选择操作运算结果在被发回到寄存器文件之前，会被暂时存储在结果寄存器（result register）（换句话说，那就是ALU执行一条输入的指令需要一个时钟周期）。要明了处理器最高时钟速率对ALU有什么影响，就必须确定信号在一个时钟周期里所传输的路径。这种设计体系中，我们把输入数据从上升沿"N"开始到在操作数寄存器中出现需要花费的时间称之为"Delay 1"，通过旁路MUXes的时间称之为"Delay 2"，ALU计算出结果所要花费的时间称之为"Delay 3"。为了获得可靠的计算结果，这个必须由ALU计算的数值就必须在第二个上升沿"N+1"（Setup time）稍微提前的时间就出现。我们就可以估算出这种ALU管线组织的最大时钟周期是：时钟周期（1/钟频）≥Delay 1 + Delay 2 + Delay 3 + Setup Time。在大多数的处理器中，ALU的传播延迟是决定其速度路径的最主要因素，但是其他延迟也不能被忽略掉。只要你随便翻阅一下资料就可以知道，如果是采用了这种体系的高速微处理器，那么，它的ALU延迟在最高的情况下，就可能会相当于该处理器最低时钟周期值的65%~70%。简单而言，对于一个1GHz的处理器来说，它的最低时钟周期值为1.00纳秒，那么，在最糟糕的情况下，数据通过ALU所花费的时间大约是0.65到0.70纳秒。

造成ALU延迟的主要原因是ADD（加法）和subtract（减法）电路。加法和减法运算是很难在短时间里完成的，因为，在最糟糕的情况下，这些操作通常都是全32bit的。有多种途径去构造出一个快速的加法器（从现在开始，我只会谈及加法器，这是因为对于电脑来说，加法与减法都是同样的方式进行处理的）。一个更快的加法器设计就意味着需要更多的逻辑门以及更多的芯片面积才能实现。表一给出的是过去14年来部分经典处理器在加法器电路上的延迟值。

年度	处理器名称	制造工艺	时钟频率（MHz）	加法器电路延迟值
1986	Intel 386	1.5 mm CMOS	16	9 ns
1989	Intel 486	1.0 mm CMOS	25	5 ns
1990	HP PA-RISC	1.0 mm CMOS	90	3.5 ns
1994	PowerPC 603	0.50 mm CMOS	80	3 ns
1997	PowerPC G3	0.30 mm CMOS	250	1 ns
1999	PowerPC (64 bit)	0.22 mm CMOS (SOI，铜金属连接)	550	0.66 ns (64 bits)

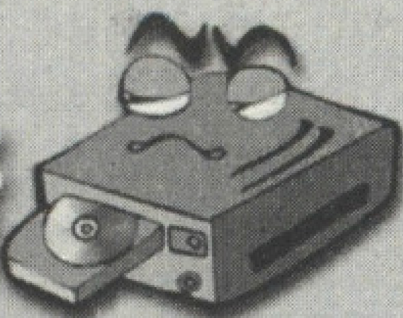
当英特尔在其2000年春季开发者论坛（IDF）上展示Pentium Ⅳ的时候，除了向外宣告这块1.5GHz的处理器采用的是0.18微米铝金属连接工艺以外，英特尔还透露，该处理器的ALU运行频率实际上是处理器运行频率的两倍即3GHz！如果按照表1来推断的话，这个速度实在是让人难以置信，我们段时间内无法明白，英特尔是如何使用他们的P858 0.18微米铝工艺制造出一个延迟时间少于0.50纳秒的32bit加法器的。毫无疑问，Pentium Ⅳ的ALU管线完全不同于图三所示的那样，而且也不同于以往我们所看到的那些微处理器或者数字信号处理器（DSP）。

Pentium Ⅳ的3.0GHz

ALU的确让人感到吃惊，但是现有的技术（比如超流水线superpipelining，但是超流水线却会让ALU的传输延迟时间在原来的基础上再增加2个或者更多的时钟周期）可以较容易地解释出它是怎样实现这么高的频率的。超流水线可以为常规的应用程序提供高时钟频率，但是其代价是带来了额外的延迟时间。如果在一段时间里，一个加法运算需要经过流水线的两个工位，那么，除非是在该指令执行加法后的两个或者以上的周期，否则，后面的那个工位就不要指望一个使用加法运算结果的指令能够被执行。然而，英特尔已经很清楚地指出，Pentium Ⅳ只需要2个周期能够串联（cascade）一个加法指令的运算结果到一个减法器中，并且执行一条move指令以及一条xor指令。这是骇人听闻的，就像奥运会的田径赛场上，一位10公里的选手赢得了100米短跑冠军一样不可思议。

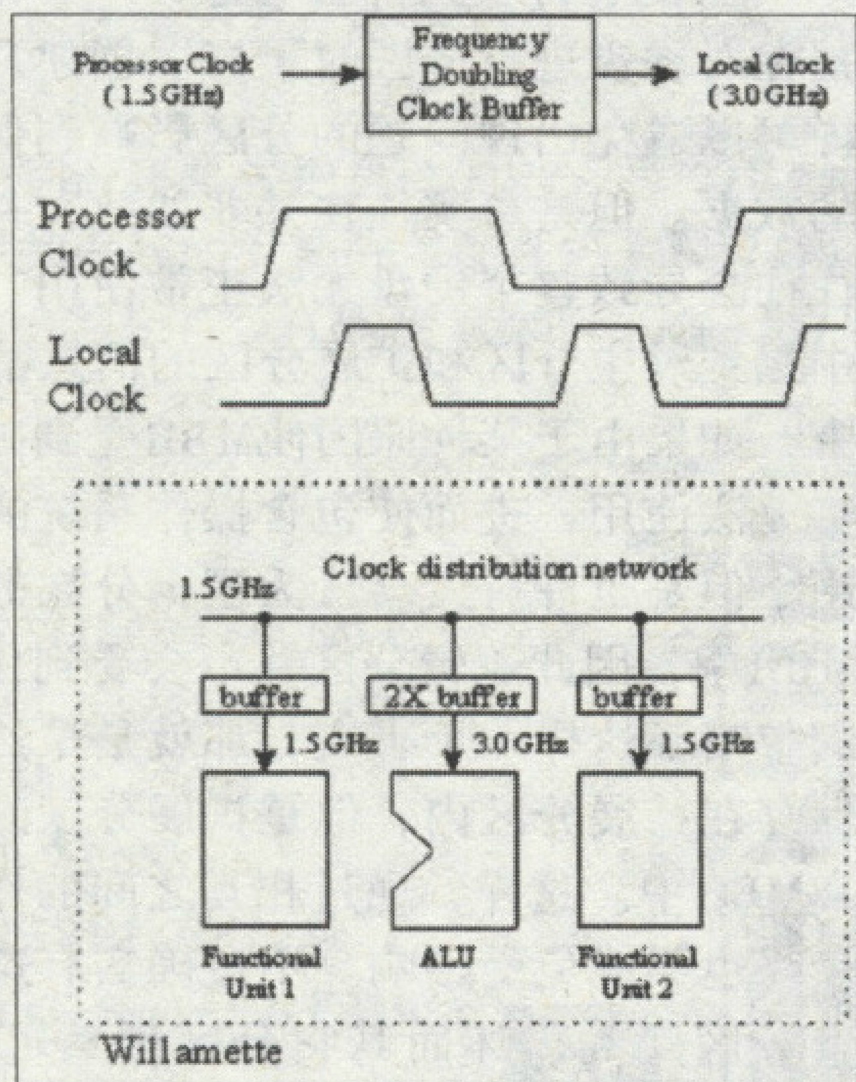
英特尔是怎样捣鼓出这玩意的？

一个显而易见的结论就是：英特尔对Pentium Ⅳ的的整数数据路径（datapath）微体系进行了某些重要的创新，当然，这其中也有可能采用了新的电路技术等。我下面选择前者作为可能，来解说Pentium Ⅳ的ALU是如何实现的。这也许并不完全是英特尔的实现方法，但是我相信，这离真相并不遥远。首先，ALU的双倍速率的确让不少人吃惊。就目前而言，有三种基本技术能够让小部分电路可以工作在两倍的时钟频率之下。第一种技术就是把单元分割为两部分，在时钟的上半沿作为单元1的触动信号，而时钟的下半沿则是单元2的触动信号，接下来，就把获得的两个数据进行混插，使其成为最终的结果。第二种方法就是采用触发器（flip-flops，一种存储器电路），来实现ALU



在时钟周期的上下半沿来运作。第三种方法就只是直接为ALU提供一个特殊的时钟信号，从而让ALU拴定在处理器的两倍频率上。

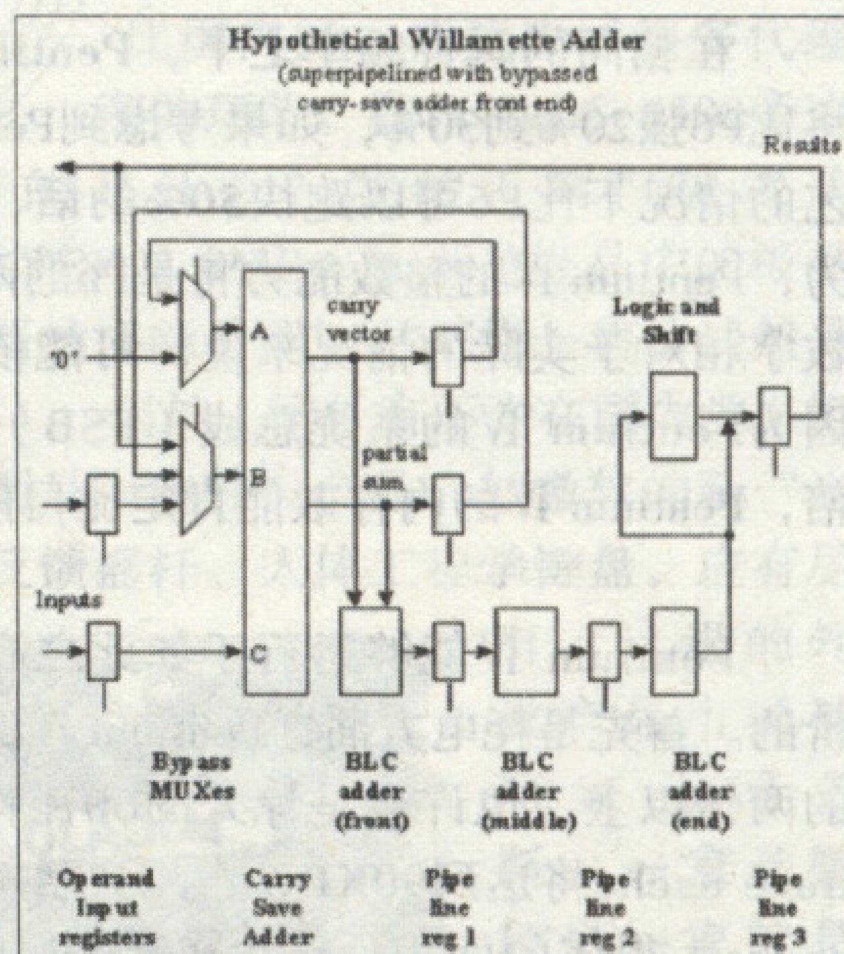
英特尔显然选择了第三种方法。在美利坚合众国第6023182号专利中，英特尔透露了一个时钟缓冲器（clock buffering）的电路，其中就提及到，在输入时钟的上下半沿，都会触发一个节拍脉冲发生器，从而产生两倍于输入时钟的时钟输出信号。这种电路能够安放在微处理器的任何一个功能模块当中，例如让ALU运行于“全局分发的处理器时钟”的两倍频率。这种设计的优点是，它消除了可怕的脉冲信号发生以及由于对一个正常信号进行划分为两半的巨大挑战，除此之外，也可以免除让处理器真的运行于目前还无法在工业生产中实现的两倍速率。在Pentium Ⅳ中的这种双倍时钟频率缓冲器及其运作方式如下图所示：



图注：假设的Pentium Ⅳ ALU时钟电路体系

现在，我们已经可以明了Pentium Ⅳ的ALU为什么可以在周边大量逻辑电路都运行于1.5GHz的情况下，而它自己却可以运行于3.0GHz了。但是到目前为止，我还不知道一个加法运算如何在3.0GHz的流水线操作下，仅用大约0.20纳秒的时间就完成执行（或者说通过流水线中一个单独的工位）。难道英特尔找到了一种新的加法执行途径，使加法操作可以只需目前标准加法器电路的40%时间就可以完成？这个可能性是微乎其微的。自从计算机在55年前面世，工程师和数学家们就开始努力钻研二进制数学以及算法电路，在此期间，已经几乎尝试尽了所有可能的方案。就目前所知的技术，例如对数加法器，这种加法器在执行加法操作的时候就能够比在目前微处理器中所采用的lookahead（前瞻）设计型更快，但是，如果把它用作32位加法运算的话，其效益就没有那么明显了，而且还会导致占用相当大的空间。量子计算机可以很好地解决此类问题，但是事情很明显，Pentium Ⅳ并非什么量子处理器。

正如我在前面就已经讲述的那样，在加法运算中真正最花时间的部分在于：当一个进位被产生的时候，最小的有意义数码就会被扩展到32bit，成为最大的有意义位。这就有点类似于我们用铅笔和草稿纸上手算一条1+999999的算术题。然而，在乘法阵列（multiplier arrays）中，就有一种被称为“carry-save（补位）addition”的巧妙方法被经常使用。一个carry-save加法器基本上依靠生成两个计算结果、一个局部和（partial sum）的值以及1 bit进位向量（carry vector）来推延进位增长的任务。倘若我们要求一个carry-save加法器的十进制版本对前面引述的1+999999算式进行演练，那么我们获得的答案就是：999990（partial sum）+000010（carry vector）。正如我们所看到的那样，carry-save加法器的缺点是：我们最终需要一个真正的加法电路来组合“partial sum”以及“carry vector”。但是它看起来并不需要，carry-save加法器的优点是能够很快地执行一条长级数的加法运算，然后让一个单独正规的加法器生成真正的答案。经过如此的推敲，我们得出了一个初步的答案，那就是：Pentium Ⅳ的加法器并不能在半个全局处理器周期里完成一条完全的加法运算。取而代之的是，它在第一个加法器管线中采用了carry-save加法方式（这种方式非常快，因为这种方式的延迟时间只是一个单独位全加法器的延迟，就0.18微米COMS来说，这大约会是0.1纳秒或者更少），并且透过旁路MUXes（bypass MUXes）在三个加法器中的两个引入“partial sum”以及“carry vector”。如此一来，就可以让依赖于上面一条加法运算结果的第二条指令能够在ALU周期（处理器周期的1/2)里开始执行。但是，这就给我们扔下了一个问题，那就是：如何在一个或者更多后续的加法器管线工位中执行一条真正完整的32bit加法呢？一种方法就是在加法器第一个管线工位的后段，放置二进制前瞻进位加法器（BLC）的第一部分，而BLC加法器的剩余部分就放置在第二和第三个管线工位之间。BLC加法器是一个对数类型加法器，其优点是更容易实现管线化（因为从输入到输出的逻辑层，其



数目都是一样的）。就英特尔的P858 0.18微米生产工艺而言，想在2.5个ALU周期（大约是0.50纳）内完成一个扩展的BLC加法运算，是件很容易的工作。这种假设的Pentium Ⅳ加法器体系如下图所示。这种设计方式的加法器有一个缺点，那就是不能在第一条加法执行后的两个ALU周期里，产生一个依赖于前面运算结果的答案（当然，这也是有可能的，只要“partial sum”以及“carry vector”能够一直保存在一个以上的管线工位，并且被带回到bypass MUXes。

总结

现在，对Pentium Ⅳ，我们已经有了更深入的认识。那么，Pentium Ⅳ到底能够跑多快呢？答案很明显，根据本文上篇所给出的Pentium Ⅳ的流水线体系图，我们就可以知道其速度能够达到多高了。它相当于拥有两个完整工位的流水线（被称为“Dirve”），只是其中的一条流水线的信号需要假借另一条来赋予而已。一个保守的看法是，在采用相同制造工艺的情况下，Pentium Ⅳ的时钟频率可以比目前的P6内核快50%以上，也比AMD的K7 Athlon快30%以上，足以吓住AMD。假设我们有一条流水线，这条流水线有11个工位，那么这条流水线在最快的情况下，每秒能生产出11件成品（频率为11Hz），如果你强行要这条流水线每秒出20件成品的话，就一定会造成流水线溢出，11Hz就是这条11个工位的流水线的时钟频率；如果这条流水线有20个工位的话，那么这条流水线在最快的情况下，每秒就能够产出20件产品（频率就是20Hz）。工位越多，流水线能够实现的时钟频率就越高。

在相同的时钟频率之下，Pentium Ⅳ的整数能力将比P6强20%到30%，如果考虑到Pentium Ⅳ在相同工艺的情况下比P6可以跑快50%的话，我们几乎可以认为，Pentium Ⅳ的整数能力将是P6的两倍。但是，这个数字相对于实际的情况来说，可能依然是保守了点，因为Pentium Ⅳ的系统总线（FSB）将是目前P6的四倍，Pentium Ⅳ的内存效能肯定比目前的P6好得多。

Pentium Ⅳ能够运行于如此之高的频率也是有代价的。首先是耗电方面，Pentium Ⅳ的耗电将是P6体系的两倍以上，也许会是惊人的60瓦特。Pentium Ⅳ的trace cache将达到90KB，占用比目前的P6那16KB L1 cache大得多的面积，至少也比K7 Athlon的64KB L1 cache大50%。

（上接39页）内，而主分区和扩展分区的信息被保存在MBR内。这也就是说无论硬盘有多少个分区，其主启动记录中只包含主分区（也就是启动分区）和扩展分区两个分区的信息。

一个误解

可能有许多人都会有这样一个错误的认识，那就是在对硬盘进行分区时最好多创建几个逻辑分区，这样可以避免出现问题的分区影响到保存在其它分区中的数据。但是事实往往并非如此，一个被损坏的分区往往会导致整个硬盘无法正常使用。我们已经在前文中提到过主分区和扩展分区的信息都是被保存在MBR中，如果由于某种原因使MBR受到破坏，硬盘主分区将无法使用，进而使包含操作系统的启动盘也无法使用。但是也许有人会认为逻辑分区的信息并不保存在MBR中，因此逻辑分区并不会受到任何影响。其实我们忽略了这样一个事实，那就是虽然逻辑分区的信息保存在扩展分区内，但是扩展分区的信息却是被保存在MBR中。这样，通过相互之间的作用，使逻辑分区最终也不能免受影响。不过确实有这样的可能性，一个分区受到损坏而其它分区仍然可以正常工作。例如，如果一个逻辑分区出现问题，一般情况下其它的逻辑分区以及主分区和扩展分区都不会受到任何影响。但是话又说回来，出现问题的分区往往就是那些使用最频繁的分区，也就是MBR！

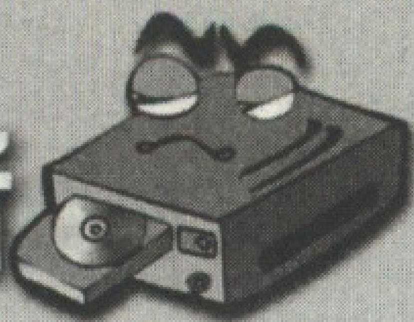
影响分区正常工作的因素

最有可能导致分区出现问题的两种原因：

磁盘问题：因为计算机系统对MBR的读取操作非常频繁，所以为了保证系统能够正常运行，对MBR中的信息一般都会进行备份。这样，当有问题出现时，可以用备份的信息覆盖MBR中的原有记录，从而使系统能够继续工作。整个过程不需要用户的任何干预，而且对用户来说也是透明的。然而如果磁盘的表面出现物理损坏，无法正确保存数据的话，即使有备份数据也无法恢复。有鉴于此，硬盘生产厂商加强了新产品的数据保护措施，采用了各种检测和修复技术。

病毒侵入：病毒是导致硬盘分区出现问题的另外一个关键因素。因为MBR的位置永远是固定的，就是硬盘的第一个扇区，所以非常容易受到病毒的攻击，可能会丧失MBR和备份信息中的所有数据。解决病毒问题的唯一方法就是启动BIOS的病毒保护功能，或者使用第三方的杀毒软件，例如Norton Antivirus等。

以上几点是笔者在实践过程中得出的一些心得和体会，希望能对大家在使用硬盘的过程中有所启发。



加拿大随地见闻

福建 DDND

随着飞机平安地着落在多伦多国际机场，DDND终于明白，自己已经离开了祖国来到了一个陌生的国度，开始崭新的留学生活。

也许国内的朋友都认为，国外的PC发烧程度一定比国内高不少。实际情况究竟如何？请看我的随地见闻。

离开了条件相对优越的家，离开了朋友，离开了心爱的电脑，当然一切都是不习惯的，什么都先别说还是先把自己的电脑搞定再说吧。我的电脑的大部分零配件在国内就已经采购完毕了，具体配置如下：

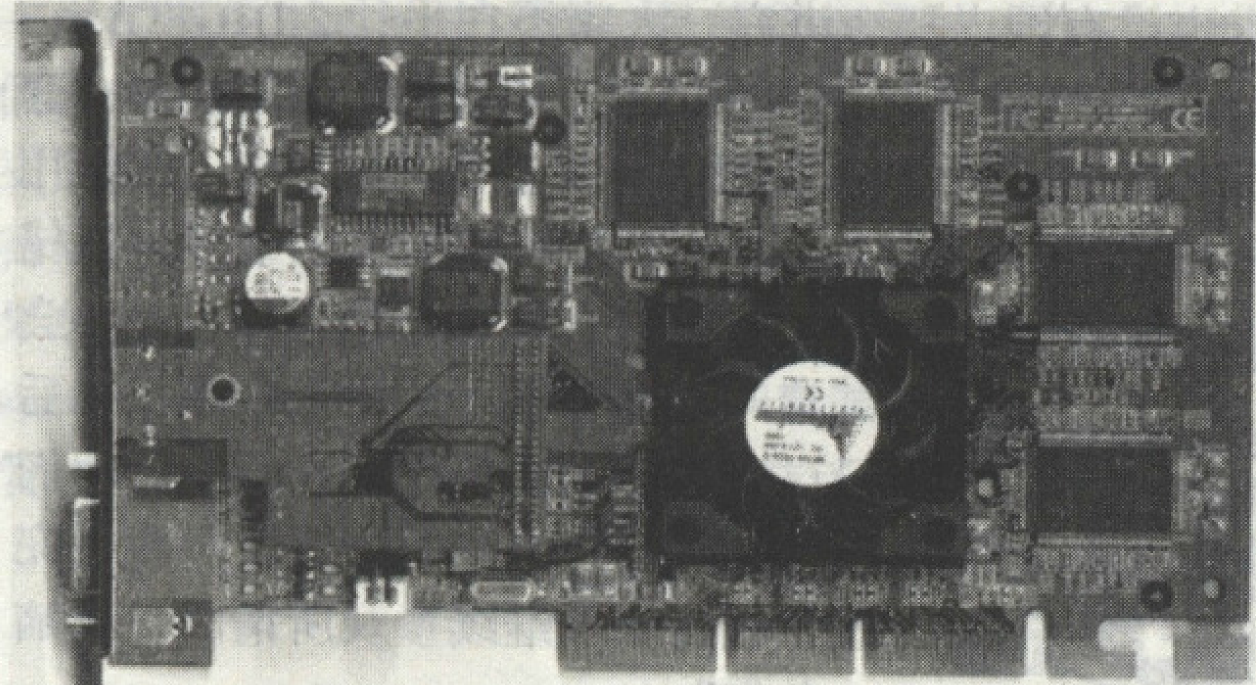
主板,GIGA 71XE
CPU,AMD ATHLON 600MHz
内存,KINGMAX 128MB（1.2版本）
硬盘,Seagate 酷鱼 13GB
CD-ROM,源兴36X
声卡,创新SBLIVE! VALUE
显示卡,ELSA GeForce256 DDR

怎么样？这样的配置，我想就算现在放在国内也还算过得去的机子吧，现在只剩几件大东西了：显示器、MODEM、机箱和音箱。坐了一个多小时的公车到了所谓的多伦多的中关村，本来想这里繁荣的景象一定会把我给吓坏，可是没想到唉！几乎没有高于三层楼的建筑，类似于平房的店仅能排满一条街而已，仅此而已。而整条街上只有一家专营品牌机的商家，我想可能现在国外也流行DIY吧。随便找了一家店进去，我发现里面的东西倒还挺吸引人的，不过看来看去大部分都是一些本场自产的品牌和台湾的品牌产品，看来这家店做的是小本生意。还是先打听一下吧，我用这三脚猫的英语跟那位黑人的店员沟通了半天，等他明白我想要买的那些东西以后，带着歉意对我耸了一下肩，看来这里是没有我想要的东西了。当我转身准备离开的时候，刚才那位店员告诉我，紧挨着的几家店可能有我想要的东西。差点忘了告诉大家，我想买的东西：一台三星的750S显示器，一台3COM的外置MODEM，还有创新的FPS1000音箱。连我自己也不敢相信，这些国内看似平常的东西，我奔波了好久才找齐。显示器比较容易搞定，就MODEM和音箱来说，这里的人好像比较偏爱用“内猫”，至于软猫、硬猫，使用什么芯片，什么品牌，大家好像都并不关心；对于音箱的要求也没有国内那么讲究，大家不在乎什么DIGITAL，4.1或5.1，普通塑料音箱的占有率很高。我买的那一套FPS1000音箱，店员还说店里只进了两套，这一套是用来作样品的。全部东西花了我800多加币？有没有搞错啊！这么贵，当然是税后的价格。尝试着问他们可不可以便宜一点，最后只讨来每样东西便宜五元钱。让他们帮我包装好，送到我的府上。我付完钱，独自一人继续参观所谓的“电脑一条街”。

加拿大的人似乎特别钟爱使用ATI的显卡，我在这里所接触的PC，打开“显示属性”无不清一色的是ATI的产品，对于另一个当地品牌MATROX，似乎在这里消失了。你问最火的GeForce系列？有啊！让人失望的是，这里的品牌还不及国内来得多，最早上市的GTS是ELSA公司的产品。有趣的是，在我发现GTS的同时，在它的身边发现了Voodoo5-5500，而此时关于它的测试报告也只是刚在知名硬件网站出现。售价和ELSA的GTS一样：499.99加币（未含税，请自觉加上15%的税），在国外，电脑配件的价格透明程度比国内好，毕竟少了很多代理商的环节。在Voodoo5-5500旁边的是什么？我的天啊！居然是DIAMOND MONSTER 2 8MB，这真是极品中的极品啊！在V5的时代居然还能看到V2的踪影！售价居然是150加币（未含税）。当然，国外有不少在国内觉得挺新奇的玩意，特别是一些外设产品，如微软的新“光学鼠”、各种力反馈摇杆、人体工程学键盘，应有尽有。这里的外设产品市场被两家公司垄断，一家是微软另一家就是罗技。也许这些东西的售



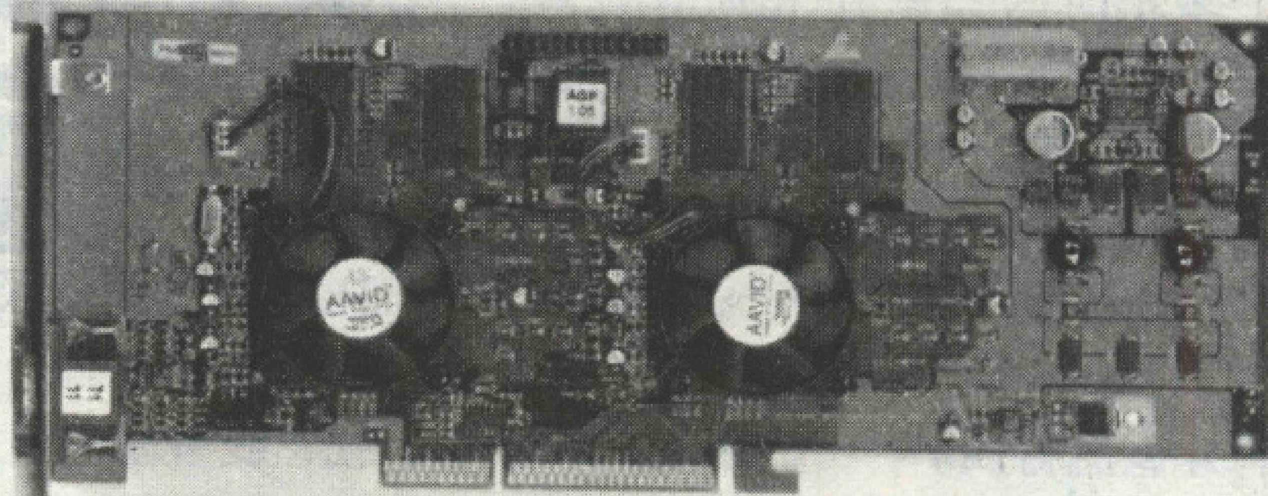
价，国内玩家实难承受得起，但对于当地人来说还是蛮便宜的。废话少说，我接着带大家逛，数码相机、



MP3播放器，国内也不难见到。这里的MP3播放器，卖得最凶的是DIAMOND和三星的产品，主推64MB的版本，价格自然没得说，即使老外也会嫌贵了。INTEL和AMD的主流CPU同样也是这里最受欢迎的CPU，只不过和大家想象的不一样，并不是每个人都懂得超频，至少在我向一位店员询问有没有比较好超频的Pentium Ⅲ CPU的时候，他却反问我什么叫超频。也许在这里，大家真的把电脑作为一种现代化的工具而非“玩具”。你看了这么久，觉得有点累了？别急！这家店的东西就足够刺激你的神经。指纹机你见过了吗？这里就有，据说这种指纹机在这里已经不算新鲜了，因为在入境处，每一个入境的人员都要在指纹机上按下你的指纹，通过解码芯片把印下来的指纹镜像，分解成不同坐标点构成的数字图像，再传入电脑中相匹配的软件，经过软件的重组就得到一个指纹模像了。这种技术，我想应该大力推广于Internet上。GO ON，如果我问你国内最知名的笔记本电脑品牌是什么？你一定会说IBM，这里销售情况最好的是SONY公司的超薄型VAIO系型，还有APPLE公司的NOTE，SONY的产品的做工是没的说，真正的超薄与轻便，银灰色的外壳从里至外都透露出一种说不出的高贵，至于价格？也是贵你没商量。12.1英寸的VAIO售价为1999加币，最高档的是4999加币，带数码摄像头。

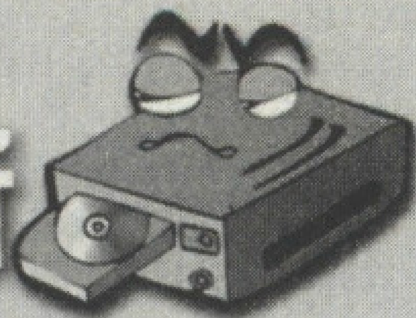
来到这里，我的第一感觉就是买硬件不觉得贵，买软件才叫贵。现在才发现，有D版是多么幸福的一件事！我们打个比方，你买一支微软的力反馈摇杆才69加币，可是一套新上市的DIABLO 2也卖到65加币，如何选择呢？也不知是不是因为价格的缘故，加国人可以算是真正地用电脑工作，很少有人用它们来玩游戏，玩游戏用的几乎都是视频游戏机，随带说一句，PS2在这里早已上市了。在我的学校里有一家电脑专卖店，里面有一些中档的硬件产品，更多的是软件，从WINDOWS 2000到LINUX再到3DMAX，什么都有，不过看到售价就会立刻晕倒。还有一件奇怪的事，学校的电脑配置相当高档，PⅢ-450、DVD-ROM、17英寸显示器，只不过安装的软件却很落后，WINDOWS 95，上网还用NETSCAPE。

你问这里的上网速度？说到上网，我又有话讲了，这里上网真的算是很实惠。因为一根电话线，你一个月必须交25加元的费用，可也是包月费，如果你再申请一个ISP的话，在这里比较有名的是AOL和SPRINT公司，每月12加元，也是包月。如果你还想省一点的话，使用免费的ISP吧。我没有骗你，像我们这种留学生大部分用的都是免费的ISP，比如SINA（新浪）公司和BLUELIGHT公司。在它们的主页上提供了一个可下载的拔号程序，下载并安装设定完你就可以拔号上网了，速度也还过得去，我用3COM的MODEM跟它们的V90终端服务器相连平时可以保有45Kbps的速度，因为国外的带宽高，浏览国外网页的速度并不慢，国内的也还行，至少我从国内的MP3站点下载歌曲也可以有每秒5-6K左右的速度。免费ISP与收费ISP有什么不同呢？最大的不同就是多一个广告的窗口，你不可以关掉它，刚开始的时候不习惯，时间长了也习以为常了，天下毕竟没有白吃的午饭嘛！也许你觉得MODEM上网太慢太落后了，OK，来吧！CABLE上网适合你，你不必为买CABLE MODEM苦恼，只要每个月交40加元，ISP公司就会送你CABLE MODEM和网卡，一般是西门子的产品。也有的人合租一条CABLE



线，再分出几条线路来，仍然比ISDN和MODEM上网快。国外的网络世界很精采，电子商务已经进入普及化的阶段，你可以连上电脑公司的网站，通过菜单自由选择自已满意的组合式电脑，然后再用VISA卡付款，第二个工作日，你的电脑就送上门来了。而且网络上的产品还经常会有大拍卖，那时的价格是平时想像不到的便宜。

这次的随地见闻先写到这里，我们下回再聊。因为没有数码相机，暂时不能给大家传回一些比较有意思的照片。不过没关系，我会争取在短时间内买一架数码相机的。



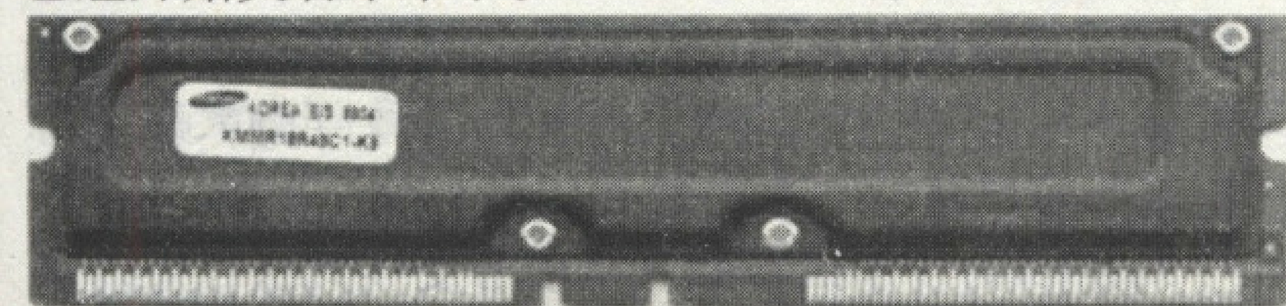
内存市场展望

四川 八云

看过以前Intel微处理器外频发展的主线从33MHz到66、100MHz的规律，99年中人们已经习惯性地把目光转向了133MHz。姑且不论133MHz的发掘是否成功，它一定都是件具有轰动效应而且及其重要的事件。

1. 追根溯源

关于这场纷争的渊源最早大约可以追溯到1996年12月，Intel对Rambus公司的内存技术表现出了浓厚的兴趣。当一个接口被扩大到16位，时钟频率提升到800MHz的Direct rambus协议被摆上桌面的时候，Intel已经开始笑看未来了。



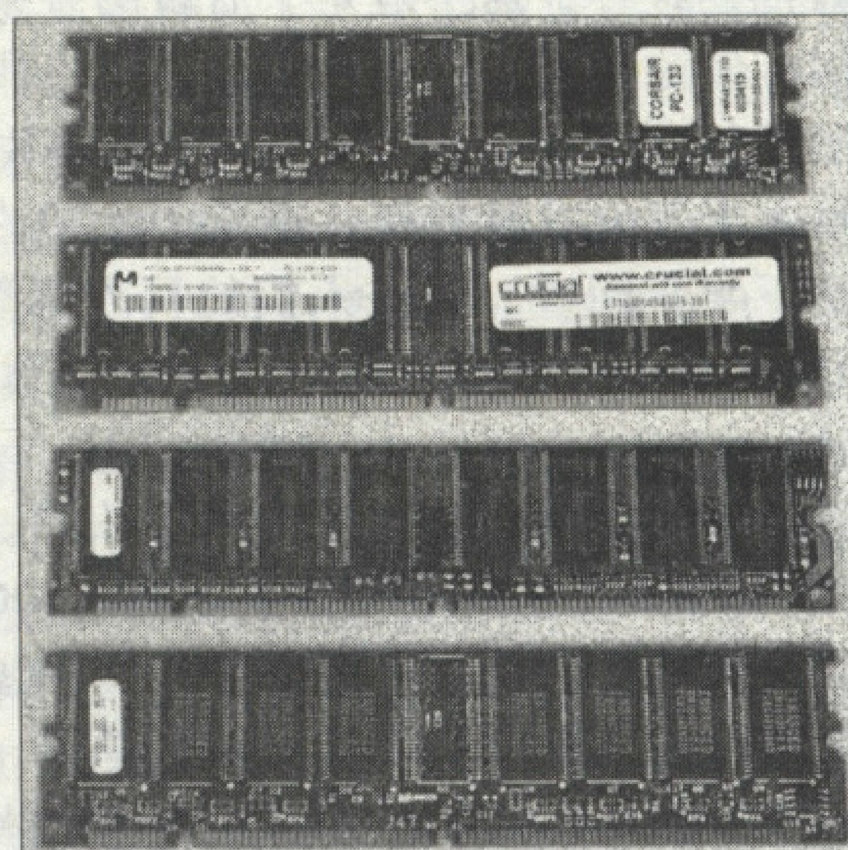
Rambus内存

作为现在Direct rambus RAM的主要竞争对手，PC133 RAM的出炉晚了许多。1999年4月19日，威盛电子联合全球各大芯片厂商一起组成了PC133标准架构同盟，而后在台北举行的PC133研讨会也邀请了全球几乎所有著名的内存厂家参加。这时的PC133在很多人眼里既不高贵也无甚新意，但我想也就是因为它的平易近人，从而得到Hyundai、Samsung、Micron、NEC、IBM、SIEMENS等内存厂商和华硕、技嘉、微星等主板开发商的广泛支持。

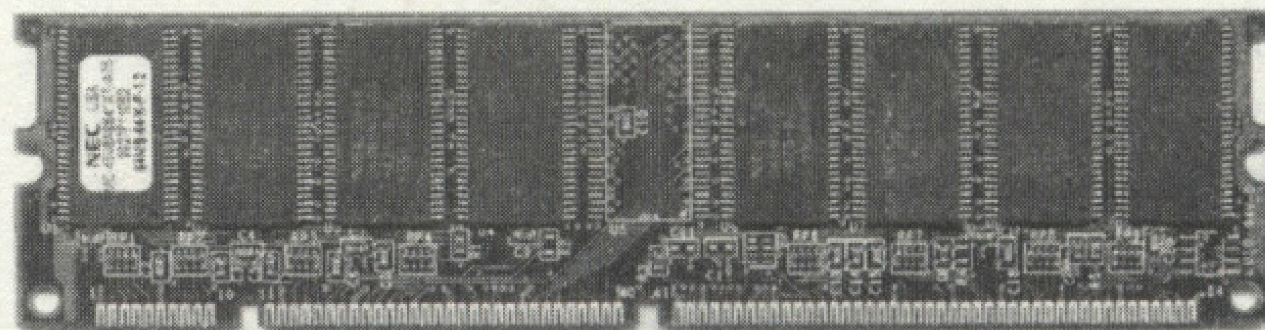
最初业界内开始酝酿133MHz系统的时候，没有人会料到事情会演变成这样。无非就是一次正常的系统性能提升罢了。但当大家发现旧的系统内存方案已经有些过时，而新的架构真空还没有人来填写时，便纷纷开始酝酿自己的新技术，等到各自埋头苦干有些成果再抬头一看，突然眼前已经涌现出了四、五种各式各样的解决方案，而且个个身怀绝技。其中比较著名的有前面已经提到了的Direct Rambus RDRAM、PC133和VCM133、DDR SDRAM、SLDRAM等等。

99年VIA推出的PC133标准

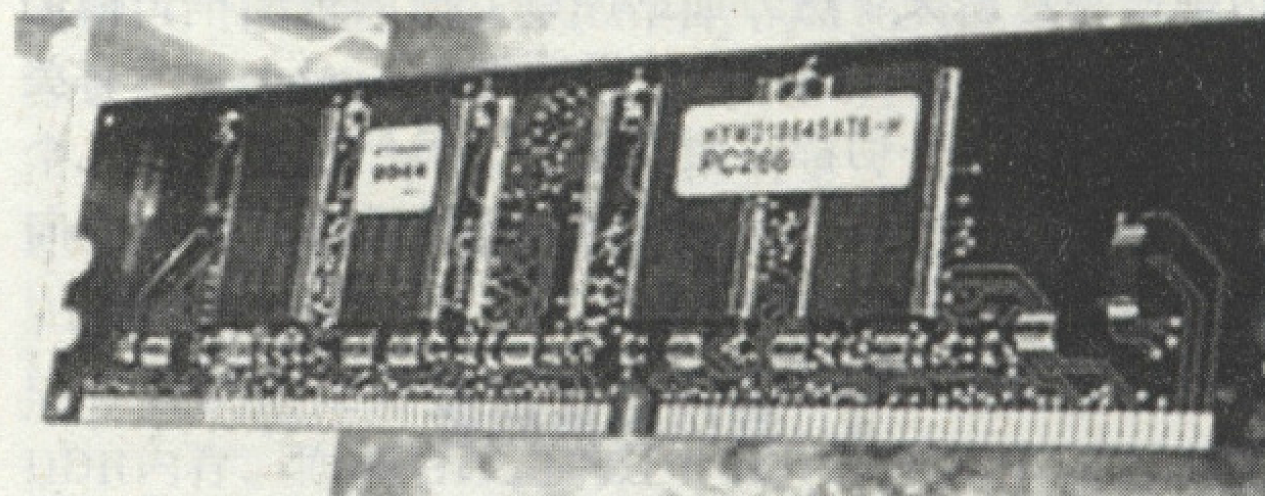
如果只是如此，其实整个竞争也不过就是个遭遇战的场面。但正当此时，Intel突然做出了一个令人吃惊的举动，宣布全面支持Direct Rambus RDRAM，胜负的天平一下失去了平衡，迅速倾向一方。几乎其他所有的内存生产商、主板芯片开发商和微处理器制造商都感受到了令人窒息的压力。首先，RDRAM并不是一个开放性的协议，内存生产商要生产该种内存就必须向Rambus公司缴纳高额的授权金；其次，其他的主板芯片开发商在Slot-1上已经受到Intel长期的制约，他们心里十分清楚只要垄断性的协议不解除，他们就将永远处于被动地位；再次，象AMD这些想和Intel做正面交锋的



PC133内存



VCM内存



DDR内存

厂商自然更不会满意由对手来制定将来PC界的发展方向。不过由于VCM133、DDR SDRAM、SLDRAM等技术在当时都还不成熟，对抗Direct Rambus RDRAM的重任就此落在了PC133的肩上，联想到前文所述的原因，当VIA震臂一呼，业内人士自然齐声喝彩、大力支持了。局面的演化，已经超出了很多人预先的设想。我们究竟会走向何方呢?

2. 希望越大失望越大

其实一直到99年初，RDRAM都是大家的希望。来自业界各方的赞誉几乎把Intel和Rambus捧上了天。那时Intel已经开始测试芯片和内存样品，Dell和Compaq流露出希望在99年内使用i820/RDRAM的强烈愿望，东芝方面甚至估计在跨进2001年的时候，RDRAM要占到市场份额的50%以上。同时，Intel在CPU市场的主要竞争对手AMD也为在K7上使用Rambus Direct RAM接口而向Rambus公司进行了注册。虽然同时他们宣称，这不过是个后备的方案，开始并不会使用，但这已经足以让Intel脸上露出甜蜜的微笑了。之后不久，Rambus更春风得意地宣布Rambus内存将在99年上半年大批量投产，而基于i820的新系统也会很快在下半年问世。于是人们的目光都聚集在了99年的6月，Rambus的股票很快上升到了创记录的109-115美元。

或许大家都被胜利冲昏了头脑，最初的800MHz RDRAM因工艺的问题被迫下调至600MHz。随后召开的Intel开发者论坛更是给大家泼了盆冷水，本来马上就可以上市的820芯片组因某些原因，被迫推迟到九月出笼。随后的时间各方面的问题象冰雹一样，没头没脑地砸在i820/RDRAM身上：使用中温度过高、不稳定、价格太贵、性能提高不大等等。一下子，他们从大众的宠儿变成了在单处理器系统都不能稳定运行的骗子。

3月间，Intel和Rambus同盟再次遭受重大打击。根据一些披露出来的资料，当时Intel找到了一个RDRAM设计上的错误，这可能导致内存进行读操作时出现失败。关心的人四处打探消息，而内存生产商却拒绝回答任何关于这方面的问题。原因很简单，他们签订的协议不允许他们向外界透露和Rambus技术有关的详情。不过一切都还照常进行，虽然接下来的几个月里发生了很多事，但Intel还是排除万难一步一步向终点迈进了。

3. 弱小的挑战者

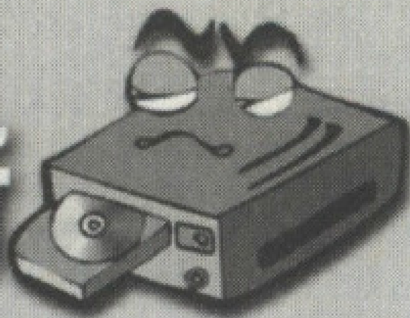
这时候，PC133开始主动出击，对抗Intel下一代的内存架构Rambus。其实最初Intel对133MHz总线完全不感兴趣，然而VIA的芯片组和Intel的完全兼容，当Intel固执地要驻守在100MHz上等待下一代产品的时候，VIA的133MHz FSB的产品已经摆在柜台上了。这样一来，很可能PC133就有机会成为桌面和低价电脑的标准。后来Intel的举动确实证明了这一点，他被迫推出i815芯片组来支持133MHz的SDRAM。

1999年6月，Intel终于无法忍受了，他们选择了起诉VIA，并指责对方破坏合约并侵犯专利。晚些时候，99年11月，Intel进一步起诉VIA的两个客户FIC和Everex。Intel的动作清楚地显示VIA的举动已经激怒了他，无论谁要对抗他都不会退缩。同时，Intel新一代主力产品的准备工作也在加紧进行。然而9月，在公布i820的前夕，几乎所有的主板生产商都向我们展示了他们的820样板，正当大家都踌躇满志的时候，Intel突然被迫宣布因为一个设计上的失误，取消掉即将进行的发布。当有人问起会推迟到什么时候，得到的答案是不知道。

因为各大主板生产商都是根据Intel提供的资料、技术和样板进行设计，结果几乎无一幸免。据估计全球大概已经生产了超过100万片基于i820芯片组的主板，如果我们算每片的平均价格在150美元，那么大家就得为这个错误付出一亿五千万美元的惨重代价。而且很多把宝押在圣诞节的厂商（圣诞节是欧美国家的销售旺季），因为i820的突然推迟导致阵脚大乱，隐形损失不可估量。

对Intel的合作伙伴而言，信心受挫无法在短时间内弥补。于是，在迫不得已和看笑话的双重心理下，许多OEM生产商其中包括HP、IBM等都开始决定要采用VIA的芯片组。Intel面临的抉择是扩大诉讼范围，同众多的公司打一场几乎是犯众怒的官司，或是改变初衷。我想即使是Intel要同如此大范围的公司对抗，特别是AMD Athlon还在虎视眈眈的时候，还是会有所顾及的。但人活一口气，又怎能善罢甘休？Intel找到了美国国际贸易委员会提请禁止VIA芯片组的进口。VIA的反击如期而至，在反驳Intel的专利声明的同时，VIA很快找到了一条明修栈道，暗渡陈仓来对付Intel试图阻止133MHz芯片组的方法。

我们知道VIA和国民半导体有关于帮助后者生产芯片组的协议，于是VIA让所有的133MHz总线的芯片组都贴上公司双方的标签。但这对他们究竟有什么帮助呢？原来国民半导体“碰巧”和Intel的交换专利协议。于是VIA为他的芯片组找到了一个漂亮而且受法律保护的大伞。基于同样的考虑，VIA还同S3达成协议共同生产开发整合了图形加速核心的芯片组。和国



民半导体类似，S3也同Intel有交换专利协议。这样的做法实在让Intel哭笑不得。我相信Intel一定在为自己签订了这样的专利互换协议感到委屈，将来要有这样的协议一定会要求无连带关系。

即使如此，难关还是总算过去了，伤口的创痛也随着时间的推移逐渐减轻。然而事情却没有完结。2000年5月，Intel自己又发现了i820的Bug，百般无奈之下，Intel公布了细节。由于MTH晶片对于电脑内杂讯的敏感度非常高，因此，部分采用MTH晶片的820主机板，在电脑系统杂讯过高时，将可能造成MTH晶片对资料传输内容的误判，因而造成电脑系统的当机、重新启动、甚至对硬盘内的资料造成毁损。

虽然，英特尔接着表示，将会与主机板厂商共同研议回收采用MTH晶片的820主机板（包含采用DIMM内存插槽，或DIMM、RIMM插槽共用的820主机板），并更换采用RIMM记忆体插槽（RDRAM）的主机板给消费者。不过对于消费者而言，实在是有信心崩溃的危险。

至于主机板厂商方面，华硕、技嘉、微星等公司都表示，MTH晶片杂讯干扰的问题，在先前已经有所耳闻，当初在设计主机板时也均已采特别的设计方式，因此，到目前为止，并未听到使用者有类似的情形发生。不过，既然英特尔已表示将会主动更换有问题的 820主机板，所有主机板厂商也将配合他进行主机板的更换。到这个时候，Intel所背负的压力也许已经到了极限。在这期间，市场的内存价格也更是起起伏伏。

4. 两次内存涨价事件

出人意料的是，99年年中和今年上半年，内存的价格几起几落，64MB的PC100内存从最低时候300多元，几经起伏涨到了最高时候的1200元。看到这样情形，我们真的有种呆若木鸡的感觉。许多不经意和经意的因素凑在一块儿，居然能释放这么大的能量，真是让人吃惊。

我把自己能想到的原因一条一条罗列出来和大家分享：内存需求在近年来不断地翻倍，每台机器标准内存容量从32Mb到64Mb再到128Mb，速度实在太快；内存厂商为维护自己的利益而减产；内存转型带来的压力也让现有内存在一个时期内骤然减少，但新型内存又迟迟不到，供需矛盾自然非常突出；台湾的地震更让这场价格风波难以很快平息；部分流通商希望抬高价格的心理促使他们囤积货物，减小出货量。

这样看来，内存的价格要在短期内迅速回归到过去的水平是有一定难度的。其实本文提到这件事最主要的目的是想探讨下这对RDRAM和PC133之间的对抗会有什么影响。以Rambus的立场来看，现有内存价格提升上去后，将会有利于大家接受他们的新型内存，因为既然人们可以接受现在SDRAM如此高的价格，为什么不能接受性能更好但市场售价可能相近或高不了许多的RDRAM呢？当然内存厂家在用过去的设备来制造PC133内存一样能获得很大利益后，还会不会有更大的动力来马上推动成本更高的新内存呢？不论如何这个意外总是会让大家对新一轮内存架构的竞争充满了疑惑。

5. 新一轮碰撞

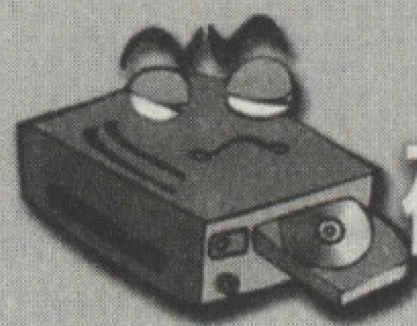
每年6月在台北举行的Computex大展同美国Comdex和德国Cebit一起并称为三大国际电脑展。今年处理器市场风起云涌，英特尔、超微、威盛、全美达（Transmetta）四大处理器公司，均在台北国际电脑展推出新款处理器，从最高阶个人电脑延伸到最新的信息家电（IA）领域。其中处理器新秀威盛、全美达是第一次在台北国际电脑展露面。

联想起去年威盛推出PC133时的空前盛况，我们完全有理由说Computex就是台湾IT业向美国发出自己声音的最前线。果然，虽然当时VIA连一片支持DDR主板的样品都没有，却已经开始为VIA DDR266制造声势了。与去年不同的是，这一次更多芯片组开发商跟了上来，其中包括Ali和SiS这样的大厂。

而Rambus的声音则小了很多，Intel已经不敢再固执地坚持己见。DDR似乎也成为他们的另一种选择。为了应对这样局面，最近Rambus内存的价格也开始迅速滑落，目前我们已经能用259美元拿到PC800 128MB RIMM内存。而从一批销售商那里取得的实际价格，它也在260-300美元的范围内。虽然仍然过于昂贵，但总算是迈出一步。

2000年的四季度实在怎么看也不象是个要决战的日子，然而或许事实就是这样残酷。众多支持DDR内存的芯片组会在这前后问世。最先来到的是Ali，他们的M1647北桥芯片采用184线DDR266内存；而可同时支持PC 100/133、DDR266内存的M1651北桥芯片也已经进入最后计时阶段，预计最快在8月底就可以正式量产。接下来是雄壮的中军部分，VIA方面会推出KX266、KX266、Pro266、PM266、PX266等多款支持DDR内存的芯片组，不论是支持AMD、Intel处理器的，传统的还是整合主板产品威盛都会全方位力推DDR内存。而随后跟进的还有SiS。

这样的局面会让Intel在主板芯片组市场以及内存

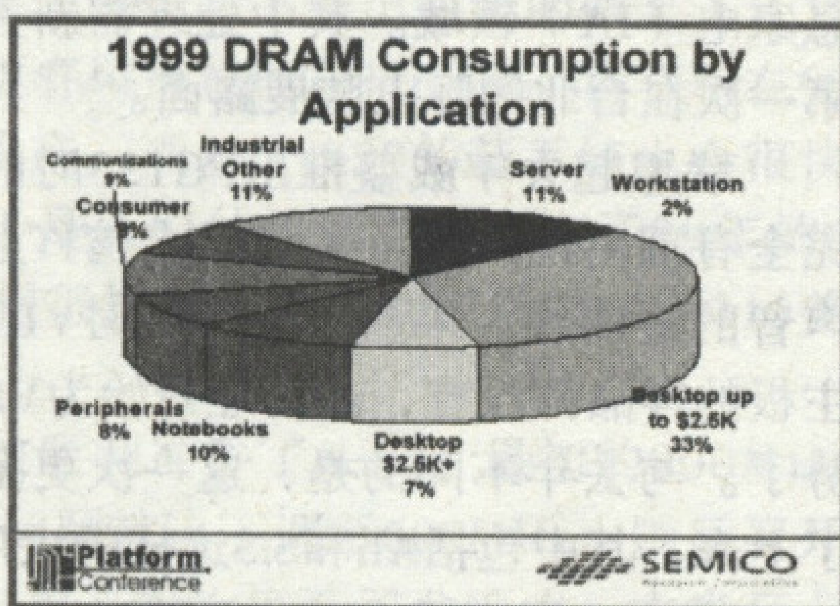


解决方案上受到严重挫折。Intel首款自己制造的支持DDR内存的芯片组是870。他将不会受到Intel同Rambus公司所达成协议的影响。但由于870仅仅用于服务器市场，现在来看Intel在桌面电脑上提供DDR内存支持会非常晚，甚至在2002年可能还不能看到。这也许会是致命的影响。

6. 未来的预测

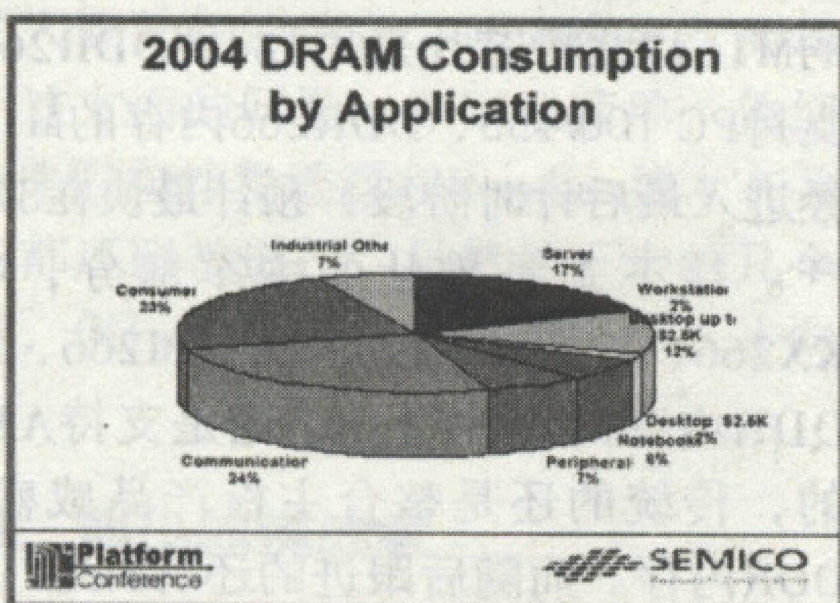
过去发表预测，我总是直接加入很多自己的观点，这一次我们引用美国一家非常权威的市场调查机构的观点。一来他们的想法和我很类似，二来这样更加权威，能给读者对这方面更多的了解。每年，Bert McCormas，这位硅谷非常著名的市场调查机构的奠基人和资深分析员都要对外公布他们对电脑配件市场的调查结果。这次他们更加关注了内存方面的情况。

根据他们对DRAM内存市场调查的结果，发现市场确实已经走到了一个新的十字路口。目前各种不同内存（FPM/EDO、SDRAM、DDR SDRAM、RDRAM）正瞄准不同的市场部分，因为每个部分的需求是不大一样的。对于大型主机、服务器以及工作站来讲，他们仍然是消耗内存的大户，这里性能更加重要，而价格是次要的因素。相反的在桌面PC电脑市场上，人们对价格非常敏感；而对笔记本电脑内存的要求不只是要价格低廉还要其更节省电能。当然目前不只是计算机工业在消耗内存，其他的如通讯、消费电器也逐渐在扩大对内存的需求。



99年内存消费市场分割情况

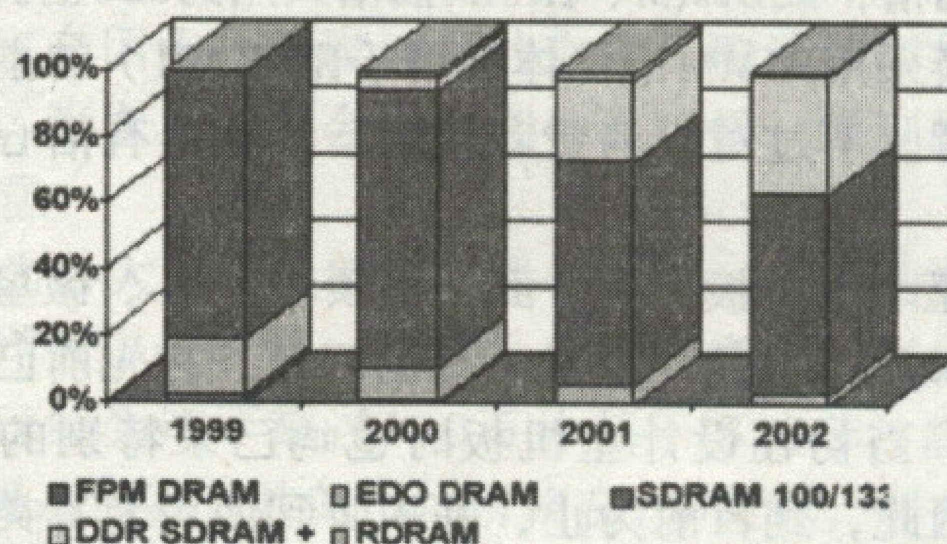
对于某种DRAM内存能否获得成功，有很多因素在起着作用。其中一个很重要的是性能和能可利用的芯片。今天我们就有好几个不同的芯片供应商，Intel/Rambus解决方案实际就在这里犯下了一些错误，或者说现在进入市场并不成熟。Intel的440BX/PC100芯片仍然有很大需求，但他应该会慢慢淡出市场。Intel/Rambus内存系统会呈现一个很缓慢的增长区间。最初Intel决定不支持PC133，就给VIA和Ali留下了很大的机会。他们的主板会很漂亮的突袭Rambus无法触及的低端PC市场。



2004年内存消费市场分割情况

在接下去的4年我们应该会看到DRAM市场的消费情况会有一个快速的转移。在99年大约有50%的DRAM投入到PC市场包括桌面和笔记本电脑。这个数字在2004年会跌倒27%。而在通讯工业包括机顶盒、路由器等设备对内存的需求将增长到最大的25个百分点。去年这个行当却只有9%。另外在2004年消费电器市场对随机访问内存的需求也会提升到24%。

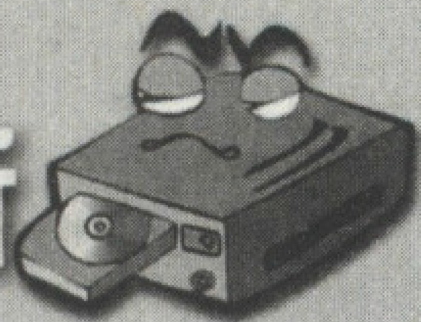
据估计2000年的DRAM内存收入是311亿美金，会比去年增长100亿的市场空间。在2001年也许还有又一个150亿的增长。但在2002年也许会碰到萧条期。原因是在2001年当DRAM制造商将他们的产品从8"晶片转到12"晶片上的时候，内存的产量和容量将会有戏剧性的增加，也许就是说价格会有个快速的下滑了……



内存种类的市场占有率

目前来看SDRAM依然不会快速撤出市场，至少到2002年仍然如此。显然，所有各种内存中超过50%的是SDRAM部分，接下来DDR SDRAM大约有18%、EDO DRAM 2%，RDRAM甚至不到2%。

根据这个调查来看，Rambus DRAM在2002年的内存市场上依然无法扮演到一个重要的角色。这个分析是基于目前Rambus只能针对高端PC、工作站和服务器市场做出的。要想这种局面发生改变，必须降低Rambus内存的价格或者提出更便宜的解决方案。当然除此以外，性能的影响也很大。现在一些国外最专业的机构所做的测试指出，RDRAM并不能超过SDRAM很多，也许人们并不介意付出更多，但总要物有所值吧。未来这个市场到底会怎样呢？我们还是拭目以待吧。



硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

行情分析

由于缺货原因，赛扬CPU的价格已经开始上涨。目前市场上有货的只有466、600和633几种主频。其余最好销的500、533、566都难觅踪迹，价格肯定低不了。有消息称，在海外市场低端赛扬的价格也已开始全部涨价，具体原因好象同样和缺货有关。很多代理商都开始纷纷埋怨自己的眼光不够独到，明明前一天价格都还在拼命走低，转眼就涨起来了。Intel点仓以后，部分新报价已经出现。但是由于处理器缺货，价格不降反涨，预计这种情况有可能会持续一周时间。PⅢ方面，高端的PⅢ733、750、800等价格都有下调。现在PⅢ733的报价为$191，折合成人民币在1700元左右，在低端方面如667、600EB，550E，550，500价格可能都还会维持原样，不会有什么变动。由于Intel的点仓，AMD迅速做出反应，以更低价格对抗Intel处理器。AMD由于Duron处理器的成功，今年已经连连获利，可以放手出来与Intel在低端市场上竞争一番。

硬盘市场近来战况更加激烈，各家硬盘代理商在价格上都是拼力一战。据昆腾硬盘代理商表示，本周昆腾硬盘是有史以来降价最大的一次。这对一向强调价格不轻易调整的昆腾来说，这次的调降动作应是较大的。不过昆腾表示，现在降价并非昆腾独家的举动，而是由于整体硬盘市场动荡而产生的影响。另有硬盘代理商表示，现在的价格会让消费者感到混乱，其主要原因是Maxtor的主力代理商率先将价格拉低，导致其余的硬盘代理商不得不将价格向下修改，以维持一定的市场占有率。这次降价幅度大约在6%~8%之间，代理商此次大幅降价，可以说已经是牺牲利润，在赔本卖了。另一方面，倍受消费者瞩目且将成为未来主流的Ultra ATA-100硬盘也已上市，目前仅有IBM DTLA系列，最好卖的是20GB。虽然硬盘最近价格竞争激烈，厂商间的杀价动作是一波接一波，不过厂商预计未来跌到一定程度时，价格将会开始止跌回稳。

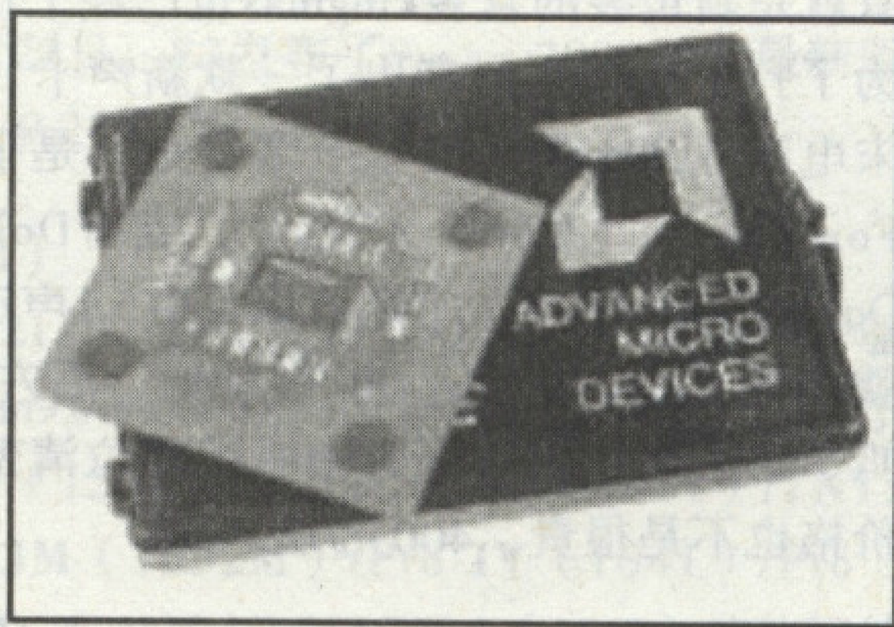
华硕近日推出了低价的GeForce2 MX显卡，16M显存的报价980元、32M显存的报价1280元。华硕MX显卡以低价上市之后，立刻在显卡市场里造成了极大的影响。

据小哲分析，华硕的这款显卡已把利润压到最低，和前不久上市的丽台和艾尔莎两个品牌的MX显卡相比价格低了将近500元。可以说丽台和艾尔莎MX显卡是有很高的利润的，从品质来说，相信华硕的产品不会次于丽台的和艾尔莎的。一般来说，一款新品上市时是各厂家获利最多的时候，而这次华硕一反常规推出低价的GeForce2 MX显卡，相信会影响华硕以后的行销策略，而对广大消费者来说，这应该是个好消息。这样看来，整个显卡市场的新一轮价格大战可能会爆发。

主板近期的变化比较大，华硕、技嘉和微星的价格都下调了不少。其下降的范围主要集中在BX和815E芯片组的主板上。在代理商方面华硕的P3B-F的价格都已经调到了800元左右，815E的价格也降到了1200元左右。不过，市场上价格却没什么变化，原因是由于价格刚刚调整，很多经销商手里都有存货，现在一下把价格都调低了，那就要赔钱了。所以降价只是早晚的事情，不急在一时。

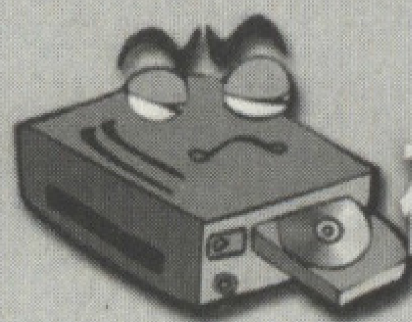
新品时报

1GHz的处理器由年初开始已硝烟四起，两大公司AMD和Intel都不约而同的推出了更高速度、更新款处理器，力求在市场上成为霸主。在电脑市场上，Althon 1GHz处理器已经售卖了一段日子，但是AMD好像意犹未尽，再度推出更高速的Athlon 1.1GHz，进一步将速度推高至另一个高峰。



Socket处理器已成为未来市场发展的大趋势，Athlon 1.1GHz也都采用了Socket A管脚。有传闻说Athlon 1.1GHz同时将推出Slot A版本，但可信性度不高，主要原因是生产成本问题，一颗Socket A版本Athlon 1.1GHz目前售价为$853美元，以这个售价可以购买一部稍为低速的电脑，所以如果AMD推出Slot A版本，相信售价还会再高些。不过这个传言是否真实，还有待日后见分晓。

Athlon 1.1GHz采用了100MHz外频设定，倍频是11



倍，L1和L2快取记忆体为128KB和256KB，电压为1.75V，规格与现在所售卖的Athlon处理器差不多。单看外频，100MHz外频已原用多年，看似比运行133MHz外频的 PentiumⅢ1.133GHz较差一些。但是据知深行家表示，Athlon的L1快取记忆体比PentiumⅢ多，PentiumⅢ只有32KB，另一方Athlon则有128KB，凭此Athlon可以弥补其不足之处。当运行一些测试软件时，结果得出Athlon可能还会超越PentiumⅢ。

各地行情

天津

近日赛扬Ⅱ600已经上市，售价为930元。赛扬566刚刚降价，新价格是800元。相比之下，533就非常贵了，920元。PⅢ733EB降到了2000元以下，而且还是盒装的，看来高频CPU对于我们来说并不是十分遥远。最近VIA的Cyrix3到货，估计整个天津也只有那十几块，全都是500MHz的，价格为550元，还带有一个原装的轴承风扇。Cyrix3不像以前的Cyrix系列CPU那样采用PR标称值，它采用的是实际的频率标称值，它的外频是100MHz，可以想象倍频一定是5了，工作电压是1.8V，采用的是Socket370接口，相信即使是最老的Socket370主板也能支持它。Cyrix是为了商用以及初学的入门者准备的。AMD的Duron 600已经降到了630元左右，估计这些天还要降价，可能会突破600元大关。它的性能比同频的赛扬2并不弱，而价格却十分有优势。内存开始降价了，64Mpc133kingmax条也只要610元，值得注意的是V1.2版本的内存已经大量上市，还有就是新包装的盒装kingmax也已经上市了，新包装是为了打击假货。启亨出了一款新声卡，称作“青绿芥末电影原声卡”，听这个名字是不是很有意思？采用ForteMedia FM801-AS芯片，支持Dolby Surround、Dolby Digital输出，它还可以提供5.1声道的音效输出，就是能从前左喇叭、前右喇叭、后左喇叭、后右喇叭、中央声道、重低音喇叭等定位清楚地展现音效，价格也不是很贵，400元/块。

杭州

赛扬和PⅢ处理器都比较缺货，尤其是PⅢ系列，严重缺货，不过价格没有上涨，而赛扬则突然上涨了几十元，原因是这几天Intel正在点仓。由于Intel在点仓之后将对部分CPU的价格进行调整，代理商为了避免压货，所以到的货都特别少，时常缺货。许多商家都因拿不到PⅢ而装不了机，毕竟Intel的PⅢ还是市场上的中高档机型的主流配置，市场上的需求还是很旺的，一旦缺货将会对市场造成不小的影响。与此相反，AMD的Duron供货充足，主流的是Duron600和700，售价分别为650/800元，性价比相当高，购买的人也很多。内存现在的价格很不稳定，但总的趋势是小幅度的降价。目前现代HY的64/128M的售价为570/1140元，KingMax64/128M为610/1210元，硬盘的价格虽然还在慢慢下降，但缺货的状况还是经常发生。火球Lct15/20/30G为730/850元，火球LM（7200转）15/20G为980/1130元。希捷的凤凰10.2/15/20G为710/760/830元，酷鱼Ⅱ代（7200转）20/30G为1140/1540元；迈拓的钻石10代20G为930元，金钻4代15/20/30G为980/1180/1580元；IBM 20G为900元，75GXP（7200转）15/30为980/1520元。

主板新到了磐英BX7的升级版BX7+100。区别在于BX7集成的HP368芯片只能支持UDMA33/66，而BX7+集成的HP370芯片能支持最新的UDMA66/100硬盘和 Hot swap、RAID 0,1和0+1的功能。GeForce2MX如期出货，但并未像预想的那样给市场造成多大的冲击。小影霸、华硕的产品又很缺货。只有丽台的货源充足，而且价格也降了很多。丽台GeForce2MX的32M版为1430元，带TV-OUT的为1550元。

上海

赛扬Ⅱ600上市了，价格在千元以上，缺乏竞争力。AMD的Duron 600性能在它之上，价格连700元都不到。但AMD的CPU发热量较大，使用AMD SOCKET 462架构的CPU时最好配合专用风扇。Intel的铜矿PⅢ系列开始降价了，看来AMD给Intel的压力还真不小。硬盘市场出现缺货情况，没有一个品牌的产品线是全的！只有IBM稍微好一点，仅有腾龙Ⅱ20G告急，其余产品尚能保证市场的需求。内存条又比上周降了几十元。目前的报价如下：HY 64M/128M/256M分别为570/1140/2300元；KINGMAX 64M/128M/256M分别为640/1280/2700元。Intel815/815e芯片的主板开始大量上市，价格也逐渐降了下来，很多用815芯片的像升技SE6售价1250元，SL6售价1150元。也许这终于可以终结BX芯片霸占市场2年多的有趣场景了。

现在市场上出了一款支持DMA-66传输模式的光驱——ON-DATA昂达48X+光驱，现在市面上DMA-33模式的光驱遍地皆是，而DMA-66模式的光驱，就非常少见了，至少这是笔者见到的第一款DMA-66光驱。ACER率先将它的CRW 6432一次就降了651元，还赠送10张CDR盘，现在报价1299元。

中天村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ800	Socket370 盒装	2750
	PⅢ600EB	Socket370 盒装	1480
	PⅢ550	512k 散装	1050
	赛扬Ⅱ566	Socket370 散装 0.18 微米	805
	赛扬 466	Socket370 散装	725
	赛扬 433	Socket370 散装	640
	AMD Thunderbird 700	散装	1290
	AMD Duron 600	散装	570
硬盘	希捷 ST310210A	10.2G 酷鱼Ⅱ代	790
	希捷ST320420A	20.4G 酷鱼Ⅱ代	1060
	昆腾 15.0G	火球LM系列 7200rpm	950
	昆腾 20.4G	火球LM系列 7200rpm	1180
	迈拓 15G	钻石10代 5400rpm	820
	西部数据 20.5G	5400rpm DMA66	870
	IBM 20G	腾龙Ⅱ代 5400rpm 2M缓存 DMA66	850
显卡	小精灵 RIVA TNT2 V16	TNT2 VANTA显示芯片 16MB	450
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	610
	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2 M64芯片 32MB	780
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X 32M	1600
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	2100
	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS.DDR显存	3000
主板	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	850
	技嘉 GA-BX2000	440BX 主频133*9.5	940
	技嘉 GA-7ZM	KT133芯片	1010
	华硕 K7M-RW	Slot A 支持AMD Athlon	890
	华硕 CUBX	Intel 440BX	1110
	升技 BE6-Ⅱ	440BX DMA66	1060
内存	现代 HY-32M	PC100	310
	现代 HY-64M	PC100	565
	现代 HY-128M	PC133	1130
	Kingmax 64M	PC133	600
	Kingmax 128M	PC133	1200
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音硬波表	580
	Sound Blaster Live！Digital	数码版 64硬件复音	610
	Sound Blaster Live！	创新 SB Live！	1380
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3080
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3900
	Acer 57c	15英寸 细颈平面直角	1370
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4300
	PHILIPS107G	短颈显像管 TCO 99	2250
	PHILIPS105A	1280×1024自动扫描	1520
	PHILIPS105S	短颈显像管 TCO 99	1300
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	410
	华硕 50X	50X	440
	宏基 40X	40x	400
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	700
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1380
	MICROTEK C6	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699

驱动热报

QUDONGREBAO

华硕（ASUS）

2000年8月26日，华硕发布了P2B-F主板最新BIOS 1013a版。新版本中加入了对新的CPU微代码支持。

创新（Creative）

2000年8月26日，创新发布了nVIDIA芯片显卡最新FastTrax驱动工具包618版For Win9x。Creative FastTrax驱动工具包包括nVIDIA公板驱动核心4.12.01.0618版以及最新推出的Creative Display Director 1.03.00.0024版。Creative Display Director允许你调节所有基于nVIDIA芯片的创新显卡的可配置参数。由于新的版本采用了雷管3（6.18版）驱动核心，所以强烈建议拥有创新nVIDIA芯片显卡的朋友更新此款驱动

3dfx

2000年8月24日，3dfx发布了Voodoo3显卡最新驱动1.05.02版For Win9x。其中包括了Voodoo3(tm) DirectX (r)驱动4.12.01.0624版，Voodoo3 Win9x 2D/3D显示驱动4.12.01.0624版，Voodoo3 Glide(tm) 2.X驱动2.61.00.0658，Voodoo3 Glide 3.X 3.10.00.0658，OpenGL (r)驱动1.0.0.0688版，Voodoo3 3dfx Tools 2.5.4.97版。

S3

2000年8月23日，S3发布了Savage2000显卡最新驱动5.12.01.9008-9.21.01版For Win2000。

扬智（ALI）

2000年8月21日，扬智发布了ALI芯片组最新AGP驱动1.69e版For Win9x/2000/ME的最新版AGP驱动，适用于使用Aladdin V（1541/42）/Pro II 、（1621）/TNT2（1631）/Pro 3M（1632M）/Pro IV（1641）/Pro 5（1651）/ALiMAGiK 1/ MobileMAGiK 1（1647）芯片组的主板，改进了Win2000系统下使用Matrox G400 DH时的系统稳定性问题，推荐使用Ali芯片组主板的用户更新！

本栏目信息由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net）联合收集（所有信息截止到2000年8月31日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第10期\DRV\下。

自"邮"自在

国内6大免费电子信箱测试

晶合实验室
王玺

引言

常常听朋友说想申请电子信箱，粗略一看之下国内竟有几十个的免费电子信箱，搞得竟不知道用哪个好。正……好又受人之托，……选了国内6家较为知名的大型免费电子信箱网络服务站点做了下面这个测试，希望能对使用免费电子信箱的朋友们在选择上有所帮助。

测试目的

邮箱的申请程序
服务器响应速度
邮箱的空间大小及其他附属功能
登录网站进行收信

测试对象域名

263免费信箱 yourname@263.net
21CN免费信箱 yourname@21cn.com
网易免费信箱 yourname@yeah.net
yourname@netease.com yourname@126.com
新浪免费信箱 yourname@sina.com
163电子邮局的免费信箱 yourname@163.net
e龙免费信箱 yourname@elong.com

测试对象介绍

1.263电子邮局

263电子邮局是由263首都在线推出的免费信箱站点（http://freemail.263.net），263电子邮局是国内最大的免费邮箱提供商。所以现在很少听说哪个网民没有263的信箱。截止2000年7月底，免费邮箱用户数量已超过450万，平均首页日浏览量达130万人次,综合浏览量1500万/天。上面的数据意味着中国大概有1/3的网民拥有263的免费信箱，这使得263信箱的申请会遇到一些麻烦，有时候注册一个名字很难遇到没有被正在使用的。263电子邮局在1998年4月跟北京海诚寻呼合作推出全球呼系列服务，深受广大网民欢迎；1998年底推出的免费电子邮件杂志《263流行通信》（http://ml.263.net），发行量已逾40余万份；1999年元月首都在线建立了国内首家"安全电子邮件认证站点"（http//secumail.263.net），通过对电子邮件进行数字签名、添加数字信封以及双方交换数字证书等进行加密处理，保护用户的通信安全，是国内较早提供此类安全措施的免费邮箱提供商。

2.21CN免费信箱

21CN网站是于1999年2月9日正式向互联网开放的中文门户站点，其发展速度令人侧目。网站现在由广东省邮电管理局控股成立的世纪龙信息网络有限责任公司负责经营。21CN的免费邮箱给笔者的感觉就是比较稳定，这也许与用户数量还不多有关系。并且，21CN推出了国内第一个实用化的视频邮件系统，使互连网信息的传播方式又多了一种。

3.网易免费信箱

网易是中国老牌的ICP（网络服务提供商）之一，旗下的免费信箱网站实力当然不可小视。由于网易最早推出了国内的个人免费主页空间，所以至今仍有很多著名的个人网站的主人使用网易的免费信箱，这些无疑都是网易的宝贵财富。

4.新浪免费信箱

新浪作为全球最大规模的中文网站，推出的免费电子邮件的服务却并不长，但出手却绝不手软：刚推出免费邮箱不久，就宣布把邮箱的容量扩充到50兆，是当时继润讯推出21兆免费电邮后的又一大容量的免费信箱。

5.163电子邮局的免费信箱

163电子邮局是深圳新飞网信息技术有限公司旗下的网站，原属于广州电信。作为国内较早的免费信箱提供者，163电子邮局拥有庞大的用户群和比较完善的服务措施。但经过前一段时间流传的沸沸扬扬的"163电子邮局事件"后，163电子邮局的前途似乎有点让人堪忧。不过毕竟"瘦死的骆驼比马大"，163电

子邮局仍是国内规模较大的电子邮局之一，而且相应的服务也很全面。截止到2000年5月19日，163电子邮局已拥有超过350万用户，每天的页面阅读数（Pages Views）过500万，访问人次（User sessions）近50万。

6.e龙免费信箱

e龙公司成立的时间不长，但发展的速度很快。e龙的宣传海报几乎贴满了北京的大街小巷、地铁站口，很多公共汽车也没能“幸免”，连一些卖冰棍的老大妈都感觉到了互联网的存在。其推出的免费信箱的起点很高，在当时，e龙的免费邮箱以88兆的信箱容量博得了很多用户的青睐。

6免费电子信箱简明对照

站点名称	用户名形式	域名	备注
263	Yourname@263.net	http://freemail.263.net	单个信件不能超过4MB，90天不用将被删除，容量8MB
21CN	Yourname@21cn.com	Http://www.21cn.com	容量6兆
网易NETEASE	Yourname@yeah.net Yourname@netease.com Yourname@126.com	http://freemail.yeah.net	126信箱只有转信功能，其他两个相同，容量8MB
新浪	Yourname@sina.com	http://mail.sina.com.cn	信箱容量50兆
163	Yourname@163.net	http://www.163.net	附带电子杂志订阅功能，可把信箱容量升级为10MB
e龙	Yourname@elong.com	http://mail.elong.com	初始容量20MB，满足条件后逐渐升级到88MB，9个月不用将被删除

邮箱的申请

免费邮箱的申请相当简单，只要按着各网站的提示填写一些个人资料就可以了，如果没有重复的用户名或漏添等错误的话，系统就会告诉你申请的结果。不出几分钟，你就可以使用你所申请的免费电子信箱了。

1.263免费电子邮箱的申请

263免费邮箱的申请很有特点：它没有直接要求你输入个人信息。因为263电子邮局的用户数量庞大，重复的用户名问题会经常出现在你申请邮箱的时候。263电子邮局为了减少这类问题的发生，并为了减轻服务器的压力，把申请用户名的步骤放在最前面，这使你不会因为不知道有重复的用户名而白填了长长的用户信息。当然，没有一件事物会是十全十美的，如果你仔细地看“服务条款”的话，你会有些失望，原因是263电子邮局规定：发送的单个电子邮件大小不能超过4MB；另外，如果邮箱的空间被占用6MB以上时，将会自动删除废件箱中的所有邮件。如果要发一些大的邮件就不太方便了，这点确实是个小小的遗憾。

2.21CN免费信箱的申请

21CN免费信箱的申请相对于其他信箱的申请来说，一切都显得那么中规中矩。很朴实的对话框，没有什么修饰的图标，一切都很平常，透着朴实的韵味。朴实的界面也使得浏览器不用去下载那些华而不实的代码，在这背后也意味着速度会有所上升。

3.网易免费信箱的申请

网易正在宣传“网聚人的力量”。网易在电子信箱方面做得相当不错，他们提供3种免费信箱，在申请时可以看到。前两个信箱功能相近，而@126.com的信箱则是专门负责转信的信箱，适合用户用来防止被邮件炸弹攻击。其申请的过程十分简单，只要按要求添入相应的个人信息即可顺利完成。

4.新浪免费邮箱的申请

新浪免费邮箱的申请是作为新浪会员申请的一部分，也就是说你必须申请成为新浪会员，然后才会得到新浪提供的免费信箱。申请的步骤大概有5步，在网页中每一步都有中文的全程提示。所申请的用户名同时就作为新浪会员代号。申请过程比较顺利，但最后需要用信件确认新浪会员的申请。在信件中将交代会员的确认密码。

5.e龙免费邮箱的申请

e龙宣称的提供88MB的免费邮箱其实初始只有20MB，不过e龙称免费信箱容量会随着用户访问信箱站点的次数增多而逐渐增加到88M。e龙的免费信箱申请也是作为e龙会员申请的一部分的。申请为e龙的会员后，申请人会获得少量的“e币”。他们还提到的另两种提升信箱容量的方法，主要和他们的“e币”有关，这里就不再涉及了。申请的过程都差不多，不过服务器的响应速度确实不快。

6.163免费邮箱的申请。

没什么可说的，填表、确认就完成了。信箱捆绑了索易的电子杂志，如果接收索易的电子杂志，原来的信箱容量由5M升到10M，但几天不收信信箱就满了。

POP3服务器响应速度

测试说明

很少有人会一直使用电子信箱的在线收信功能，毕竟那不符合我们的习惯。在BBS时代（拨号的BBS时代），人们就已经养成了离线浏览的习惯，否则会坐立不安地看信件了。所测的6个对象都具备POP（Post Office Protocol）和SMTP（Sample Message Transfrom Protocol）服务器，只要正确设置邮件的收发服务器地址，就可以用Foxmail或Outlook等收信软件把信件下载到硬盘上离线查看。也就是如果你要收信，就一定要设置好POP服务器地址；如果你要用Foxmail或Outlook

发信，就一定要设置好SMTP地址。

一般的POP服务器端口为110，而SMTP服务器端口为25，这些一般都是收信软件的默认配置，不需要更改。在平常使用中，POP服务器负担较大，而且使用的机会要比SMTP服务器要多得多。毕竟大部分人都是等着信箱里的信件，而并非都在发信，所以选POP服务器作为测试的对象。一般免费信箱的POP服务器负担很大，这时，制约收信速度的就是POP服务器的响应速度了，所以我们用Ping的方法来测试服务器的响应时间。Ping指令的功能是发送给指定服务器一段数据，要求服务器给予回应，由返回的时间来判断服务器的响应速度，所以Ping回的响应时间在很大程度上反应了一个服务器的负担状况。当然，如果你发送大量的数据给服务器，然后要求回应，这时服务器会因响应不过来而瘫痪或带宽被大量占用，从而使访问服务器的速度变慢或停止响应。

各站POP3服务器及SMTP服务器地址			
站点名称	POP服务器IP	POP服务器地址	SMTP服务器地址
263	202.96.44.48	263.net	Smtp.263.net
21CN	202.104.32.234	Pop.21cn.com	Smtp.21cn.com
网易	202.106.185.104	Pop.yeah.net	Smtp.yeah.net
新浪	202.106.187.150	Pop3.sina.com.cn	Smtp.sina.com.cn
e龙	202.130.239.141	Pop3.elong.com	Smtp.elong.com
163	202.108.255.200	163.net	Smtp.163.net

测试过程

1.在DOS窗口下，PING各对象的POP服务器。

2.每个服务器各PING5次，收集数据后取平均值。

3.去掉一个最慢的响应时间，去掉一个最快的响应时间，取平均值（还剩3次的平均值）。

4.处理数据，比较POP服务器的响应速度。

注：每次PING服务器都是发送4组数据，服务器依次返回数据。一般情况下，返回4组响应时间的值，我们取每次PING的最大、最小和平均值，单位均为（ms）毫秒。依此来推断服务器的繁忙程度和服务器接入带宽的占用情况。

测试结果分析

拨号用户也许都遇到过这种情况：有时一拨号就能成功登录网络，而有时却"屡拨不通"。这跟ISP接入的中继线路有关，如果很多人都拨入同一个ISP，其他人当然不太好拨进去，这也是为什么有时网络速度快，有时网络速度慢的原因。而服务器的响应速度也一样，如果服务器没什么人登录，响应速度当然很快；如果服务器上有很多人等待响应的话，你所等到的服务器响应时间当然会很长。就象一条路，人少的时候走得快，人多了当然就走得就慢了！

服务器响应时间的长短与服务器接入主干网的带宽的大小、距离你的远近、服务器配置的高低和被点击次数的多少有关（登录人数的多少）。通常在免费POP服务器上有很多人在同时收信，所以服务器的负担就很重，接收信息和返回信息的时间就长，这一点可以从PING回的响应时间看出来。

第一组数据在网络不太拥堵的情况下测的。最短时间是e龙和新浪的94.3（ms），主要原因可能跟两个网站的主服务器在本地有关。其次是163的97.6（ms），然后是网易、263和21CN。21CN的响应时间较长，可能与其主服务器在广东有关；而163应该是由于其100M的带宽为它取得这项测试的第二好成绩。

时间1：2000/8/24 18:30-19:00 网络拥堵情况一般（单位：ms）						
站点名称	1（最小、最大、平均）	2	3	4	5	平均
263	104，132，114	109，126，117	95，109，104	100，114，106	99，107，103	108
21CN	120，127，124	121，130，125	120，125，122	122，161，130	123，127，124	124.3
网易	103，122，111	109，118，114	113，121，117	103，11，109	107，123，115	113.3
新浪	93，98，95	93，96，95	93，98，95	92，97，93	91，95，93	94.3
e龙	92，1403，423	92，97，94	92，97，94	94，96，95	92，96，94	94.3
163	94，127，105	91，93，92	91，97，94	88，891，308	92，97，94	97.6

第二组数据在网络比较拥堵的情况下测的。比较1、2组数据，可以明显地发现PING回的值有较大增幅，这一阶段正是大部分免费POP服务器比较忙碌的时刻。新浪网的300兆主干网带宽确实对提高访问速度有很大作用，与前一次的测试数据没有太大的差距。这回的第一仍是e龙的免费POP服务器，成绩为95.67（ms），这可能与用户数量较少有关；263免费信箱仍处在中游，不过它拥有最大的用户群，取得这样的成绩也相当不错了；同样，163的成绩也是可以理解的；但网易的POP服务器带宽似乎扯了它的后腿，可能和其用户量过大也有关。比较21CN的两组测试成绩，可以看出其之间的浮动很小，这正说明21CN的用户还不多，所以用起来一直感觉比较稳定，但明显是慢了一些。

时间2：2000/8/25 20：00-20：30 网络拥堵（单位：ms）						
站点名称	1	2	3	4	5	平均
263	114，124，120	102，130，114	106，111，107	108，123，113	102，118，107	111.3
21CN	126，147，132	127，136，128	124，131，128	122，132，126	120，125，123	127.3
网易	108，128，116	113，120，115	109，116，112	143，112，107	113，122，116	114.3
新浪	98，126，106	94，108，99	92，97，94	98，100，97	94，100，97	97.67
e龙	99，126，107	94，98，96	94，101，96	94，96，94	92，99，95	95.67
163	96，101，97	97，142，111	95，95，95	94，165，112	92，97，94	101.3

第三组数据在白天正午时分测的，这期间的公文信函比较多。这时的263和163成绩都有所上升，说明使用免费信箱收发公文信函的人比较少，同时登录263和163的人数也不多，这个时段收263或163信箱的信件可以获得较高的响应速度，而其他信箱的变动不大。

时间3：2000/8/26 11:30-12:00 网络拥堵情况一般（单位：ms）						
站点名称	1	2	3	4	5	平均
263	101，119，107	97，104，101	95，102，99	97，102，99	98，361，165	99.67
21CN	121，129，125	124，135，128	122，126，124	119，139，126	123，129，126	125.67
网易	102，558，218	102，113，105	93，105，98	98，107，102	93，100，97	101.67
新浪	94，99，96	97，122，104	94，100，97	94，101，97	93，99，96	96.67
E龙	95，109，100	92，100，94	95，115，100	89，95，91	90，100，95	96.33
163	93，98，95	90，108，98	92，94，92	94，95，94	89，96，92	93.67



所以测试的结果应该是e龙和新浪的免费信箱综合性能较好，他们的速度都非常快（限在北京地区）而且速度的变化也不是很大，容量也合适。不过新浪比e龙更胜一筹，他们提供了50兆的真正邮箱空间，大带宽的接入保证了用户的使用速度；263的免费信箱也还不错，只是人太多，速度显慢。不过其服务最全面，还提供了多项保护信件安全的措施，用它发比较重要的公文信函十分合适；21CN的人少，比较稳定，最适合做接收亲友信件的信箱；163的免费信箱并不算快，但是有免费的电子杂志，用它接收电子杂志是比较好的选择；网易的信箱比较适合个人网页的站长使用，如果你用的正是网易的个人主页空间，那好处是大大的！

误差分析

本着严谨的治学态度，对以上的测试进行误差分析。

首先是PING的这种测试方法。因为收信的速度跟其他很多因素有关，有时很难排除其他的干扰因素，比如不同的ISP对免费的POP服务器有不同的响应速度。所以为了尽量避免这种情况，我选用了用户最多的163网作为ISP，但仍然不能排除所有的干扰因素。如果你的收信速度跟测试的结果有较大出入，建议你更换ISP试一试。但PING的方法在当前的情况下是最能体现各免费POP服务器差异的一种方法，它可以在很大程度上反应服务器的繁忙程度。

其次，数据有时变动很大。仔细看第一组的e龙的测试结果，你会发现第一次的测试结果和后几次的有很大差值，所以我才临时决定去一个最慢响应时间，同时去一个最快的响应时间，以尽量准确地得出数据。

邮箱的空间大小及其他附属功能

所测试的6个免费电子信箱都设有垃圾信件过滤和邮件拒收的功能，这足以证明中国的垃圾邮件已经很普及了，而各个服务商也都为用户准备了对策。

263电子信箱是最早推出电子签名的免费信箱网站，其对安全性的重视程度，在用户的心中都有很高的地位；21CN的语音邮件和视频邮件很有特色。众所周知，中国的互联网速度一直是困扰网民的最大问题，在这样的情况下，利用大数据流的语音和视频作为电子邮件的传输形式是不太实用的，但就21CN的语音和视频邮件来看，相对于较慢的网络传输速度来说，效果已经比较理想了；新浪的修改邮件地址的功能十分实用。如果邮件地址已经被一个广告网站知道了，用户可以更改邮件地址，以避免过多的垃圾信息，但这项功能会随着新浪免费信箱的用户增多而变得越来越不实用。

邮箱的空间大小及其他附属功能

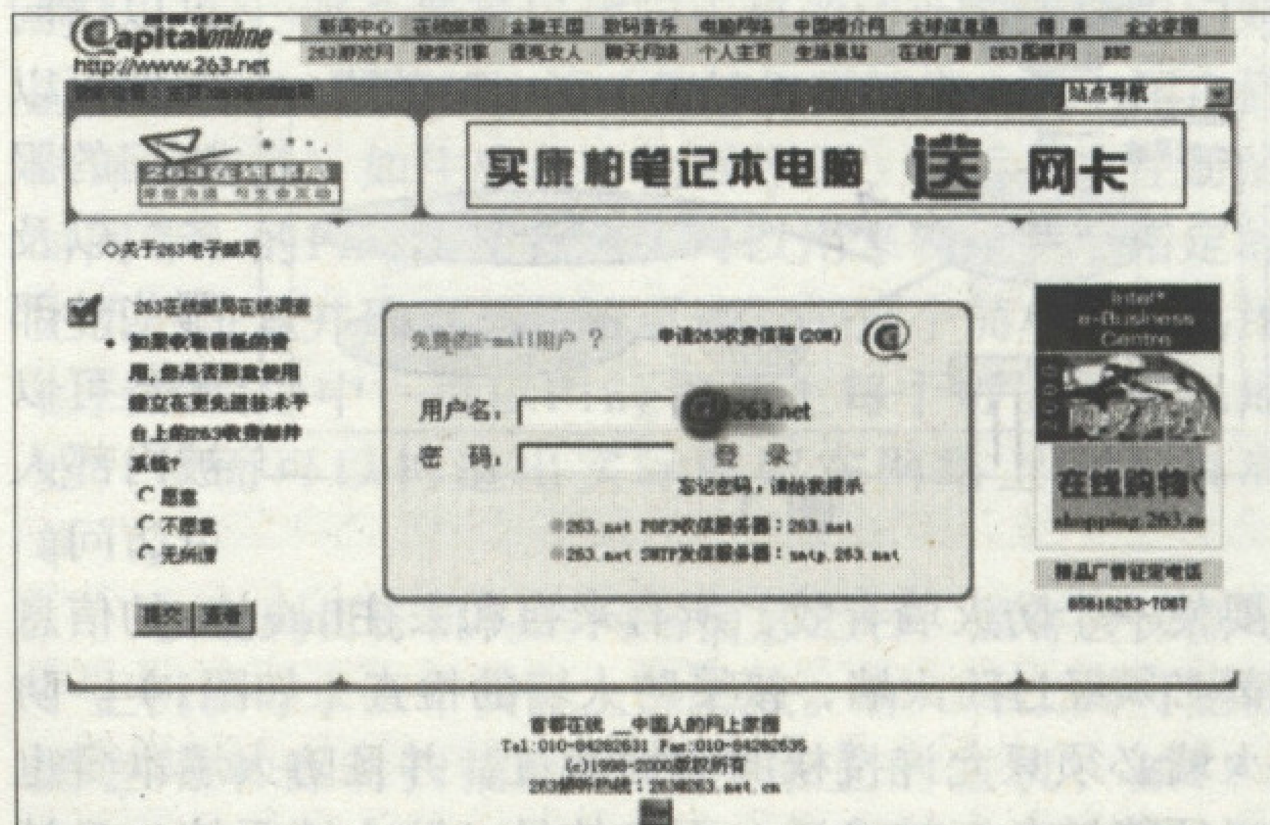
站点名称	空间大小	附属功能
263	8MB	信件加密功能 数字签名功能 垃圾信件过滤功能 邮件追身呼（邮件到手机，邮件到呼机）订阅263流行通信 电子邮件防伪标签
21CN	6MB	语音邮件 视频邮件
网易	8MB	邮件过滤器 邮件拒收功能
新浪	50MB	签名设置 自动回信 邮件过滤 BP寻呼 修改邮件地址功能
e龙	最大88MB 初始20MB	邮件过滤 定时发信 设置签名 电子邮件拒收 自动回信功能
163	最大10MB	定时发信 签名设置 定时发信 邮件过滤功能 自动转发功能

登录网站收信

登录网站收信确实麻烦，但有时候必须用它。比如出差在外或外出等，只有登录网站收信最方便，在各个网站分别填入用户名和密码就可以进入免费信箱，进行收发信件的工作了。这里提醒一下，最好不要让IE记住你的密码，收信完成后要清理浏览器的缓存，或直接删除WIN98目录下的Temporary Internet Files的所有文件，尽量减少暴露你信箱密码的机会。

写在最后

其实使用免费邮箱的最好方法是分类使用，正如垃圾要分类回收一样。笔者就有很多免费的邮箱，有专门接收电子杂志的信箱，有专门接收亲友和同学信件的信箱，还有一些普通信箱。由于每天都有很多网站提供免费电子信箱，所以笔者不可能把所有的免费信箱都申请完，看官们有很多肯定会说不过瘾。当然这份测试报告也还不算完善，比如发信的速度以及使用信箱附属功能的心得，这些跟个人的关系比较大，不好测也不容易测，所以嘛“要想知道螃蟹的滋味就要亲自尝一尝”，尝试过了，就知道了。



防火墙技术和网络安全

FANGHUOQIANGJISHUHEWANGLUOANQUN

北京　李飞

在这个网络安全倍受重视的时代，许多公司都推出了防火墙系统。这些系统包括有病毒防火墙、黑客防火墙等等。那防火墙到底是怎么一回事，是如何工作，如何来防“火”的？下文将回答这些问题。

防火墙结构

当一个机构将其内部网络与Internet连接之后，所关心的一个主要问题就是安全。内部网络上不断增加的用户需要访问Internet服务，如WWW、电子邮件、Telnet和FTP服务器给大家访问。当机构的内部数据和网络设施暴露给Internet上的黑客时，网络管理员越来越关心网络的安全。为了提供所需级别的保护，机构需要有安全策略来防止非法用户访问内部网络上的资源和非法向外传递内部信息。即使一个机构没有连接到Internet上，它也需要建立内部的安全策略来管理用户对部分网络的访问并对敏感或秘密数据提供保护，于是就引入了防火墙技术。

Internet防火墙能增强机构内部网络的安全性。防火墙系统决定了哪些内部服务可以被外界访问；外界的哪些人可以访问内部可以访问的服务，以及哪些外部服务可以被内部人员访问。

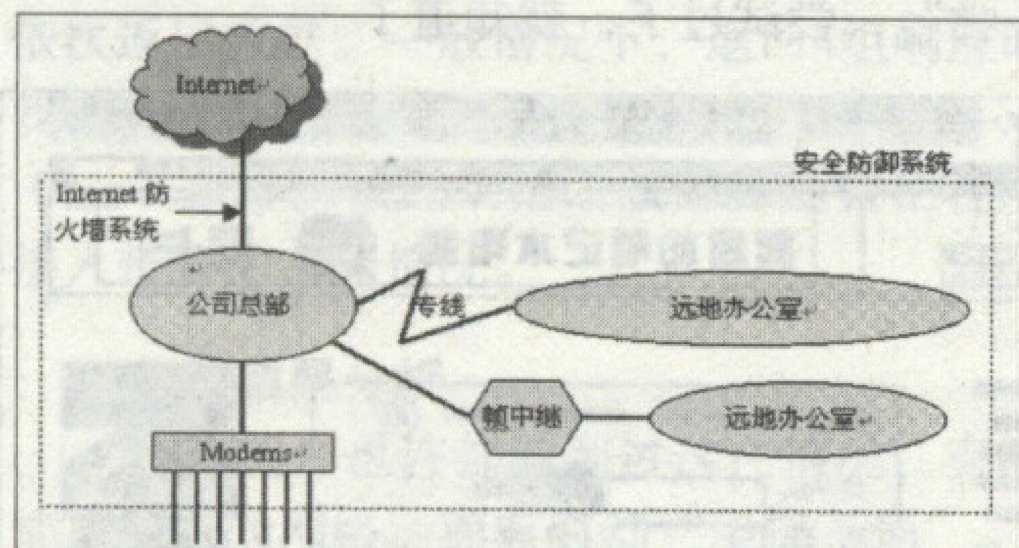


图 1

要使一个防火墙有效，所有来自和去往Internet的信息都必须经过防火墙，接受防火墙的检查（如图1）。防火墙必须只允许授权的数据通过，并且防火墙本身也必须能够免于被渗透。不幸的是，防火墙系统一旦被攻击者突破或迂回，就不能提供任何的保护了。

应给予特别注意的是，Internet防火墙不仅仅是路由器、堡垒主机（Bastion host，一种特殊设计的防火墙系统，有特殊的装备，能够抵御攻击）或任何提供网络安全的设备的组合，它是安全策略的一个部分。安全策略建立了全方位的防御体系来保护机构的信息资源。这种安全策略应包括在出版的安全指南中，告诉用户他们的责任、公司规定的网络访问、服务访问、本地和远地的用户认证、拨入和拨出、磁盘和数据加密、病毒防护措施以及雇员培训等。所有可能受到网络攻击的地方都必须以同样安全级别加以保护。仅设立防火墙系统，而没有全面的安全策略，那么防火墙就形同虚设。Internet防火墙负责管理Internet和机构内部网络之间的访问。在没有防火墙时，内部网络上的每个节点都暴露给Internet上的其它主机，极易受到攻击。这就意味着内部网络的安全性要由每一个主机的坚固程度来决定，并且安全性等同于其中最弱的一端。Internet防火墙的好处：集中的网络安全、可作为中心“扼制点”、产生安全报警、监视并记录Internet的使用、NAT（Network Address Translator，网络地址变换）、WWW和FTP服务器的理想位置。

Internet防火墙允许网络管理员定义一个中心“扼制点”来防止非法用户，如黑客、网络破坏者等进入内部网络。禁止存在有安全脆弱性的访问进程进出网络，并抗击来自各种路线的攻击。Internet防火墙能够简化安全管理，网络安全性是在防火墙系统上得到加固，而不是分布在内部网络的所有主机上。在防火墙上可以很方便地监视网络的安全性，并产生报警。应该注意的是：对一个内部网络已经连接到Internet上的机构来说，重要的问题并不是网络是否会受到攻击，而是何时会受到攻击。网络管理员必须审计并记录所有通过防火墙的重要信息。如果网络管理员不能及时响应报警并审查常规记录，防火墙就形同虚设。在这种情况下，网络管理员永远不会知道防火墙是否受到攻击。

在过去的几年里，Internet经历了地址空间的危机，使得IP地址越来越少，这意味着想进入Internet的

机构可能申请不到足够的IP地址来满足其内部网络上用户的需要。Internet防火墙可以作为部署NAT的逻辑地址，因此防火墙可以用来缓解地址空间短缺的问题，并消除机构在变换ISP时带来的重新编址的麻烦。

Internet防火墙是审计和记录Internet使用量的一个最佳地方。网络管理员可以在此向管理部门提供Internet连接的费用情况，查出潜在的带宽瓶颈的位置，并能根据机构的核算模式提供部门级的记费。

Internet防火墙也可以成为向客户发布信息的地点。Internet防火墙作为部署WWW服务器和FTP服务器的地点非常理想，还可以对防火墙进行配置，允许Internet访问上述服务，而禁止外部对受保护的内部网络上其它系统的访问。

值得注意的问题

也许会有人说，部署防火墙会产生单一失效点。但应该强调的是，即使到Internet的连接失效，内部网络仍旧可以工作，只是不能访问Internet而已。如果存在多个访问点，每个点都可能受到攻击，网络管理员必须在每个点设置防火墙并经常监视。

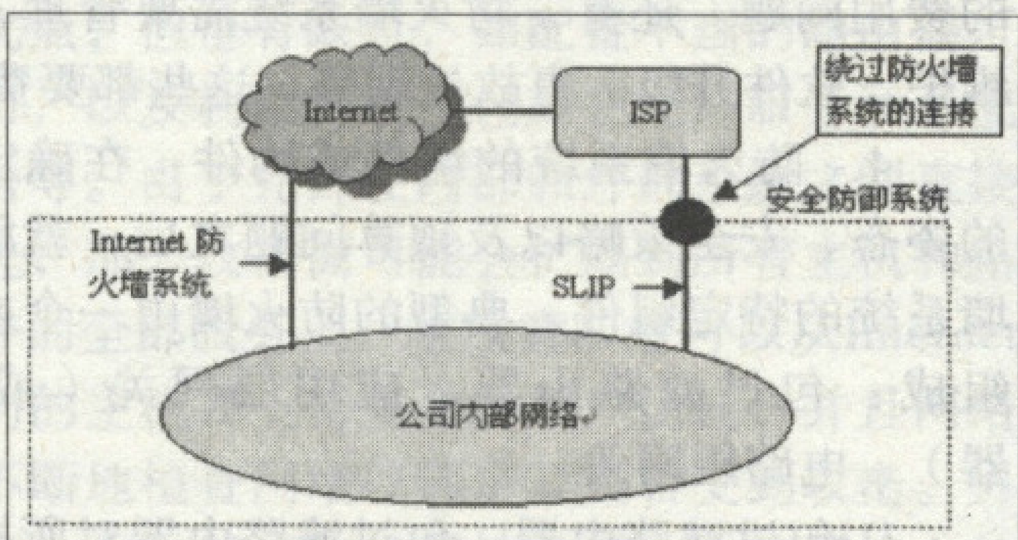


图 2

Internet防火墙无法防范通过防火墙以外的其它途径的攻击。例如，在一个被保护的网络上有一个没有限制的拨出存在，内部网络上的用户就可以直接通过SLIP或PPP连接进入Internet。聪明的用户可能会对需要附加认证的代理服务器感到厌烦，因而向ISP购买直接的SLIP（Serial Line Internet Protocal）或PPP连接，从而试图绕过由精心构造的防火墙系统提供的安全系统（如图2），这就为从后门攻击创造了极大的可能。网络上的用户们必须了解这种类型的连接对于一个有全面的安全保护系统来说是绝对不允许的。

Internet防火墙也不能防止来自内部变节者和不经心的用户们带来的威胁。防火墙无法禁止变节者或公司内部存在的间谍将敏感数据拷贝到软盘或PCMCIA卡上，并将其带出公司。防火墙也不能防范这样的攻击：伪装成超级用户或诈称新雇员，从而劝说没有防范心理的用户公开口令或授予其临时的网络访问权限。所以必须对雇员们进行教育，让他们了解网络攻击的各种类型，并懂得保护自己的用户口令和周期性变换口令的必要性。

Internet防火墙也不能防止传送已感染病毒的软件或文件，这是因为病毒的类型太多，操作系统也有多种，编码与压缩二进制文件的方法也各不相同，所以不能期望Internet防火墙去对每一个文件进行扫描，查出潜在的病毒。对病毒特别关心的机构应在每个桌面部署防病毒软件，防止病毒从软盘或其它来源进入网络系统。

防火墙无法防范数据驱动型的攻击。数据驱动型的攻击从表面上看是无害的数据被邮寄或拷贝到Internet主机上，但一旦执行就形成攻击。例如，一个数据型攻击可能导致主机修改与安全相关的文件，使得入侵者很容易获得对系统的访问权。后面我们将会看到，在堡垒主机上部署代理服务器是禁止从外部直接产生网络连接的最佳方式，并能减少数据驱动型攻击的威胁。

入侵可能性

下面讲讲黑客是如何攻击的。其实，要描述一个典型的黑客的攻击是很难的，因为入侵者们的技术水平和经验差异很大，各自的动机也不尽相同。某些黑客只是为了挑战，有一些是为了给别人找麻烦，还有一些是以图利为目的而获取机密数据。

一般来讲，突破的第一步是各种形式的信息收集。信息收集的目的是构造目标机构网络的数据库并收集驻留在网络上的各个主机的有关信息。黑客可以使用下面几种工具来收集这些信息：SNMP协议（用来查阅非安全路由器的路由表，从而了解目标机构网络拓扑的内部细节）、Trace Route程序（能够得出到达目标主机所要经过的网络数和路由器数）、Whois协议（一种信息服务，能够提供有关所有DNS域和负责各个域的系统管理员数据。不过这些数据常常是过时的）、DNS服务器可以访问主机的IP地址表和它们对应的主机名、Finger协议（能够提供特定主机上用户们的详细信息，如注册名、电话号码、最后一次注册的时间等）的Ping实用程序（可以用来确定一个指定的主机的位置并确定其是否可达。把这个简单的工具用在扫描程序中，可以Ping网络上每个可能的主机地址，从而可以构造出实际驻留在网络上的主机清单）。

收集到目标机构的网络信息之后，黑客会探测每个主机以寻求一个安全上的弱点。有几种工具可能被黑客用来自动扫描驻留在网络上的主机，如ISS（Internet Security Scanner, Internet 安全扫描程序），SATAN（Security Analysis Tool for Auditing Networks,

审计网络用的安全分析工具），可以对整个域或子网进行扫描并寻找安全上的漏洞。这些程序能够针对不同系统的脆弱性确定其弱点。入侵者利用扫描收集来的信息去获得对目标系统的非法访问权。由于已经知道的服务脆弱性较少，水平高的黑客能够写出短小的程序来试图连接到目标主机上特定的服务端口上。而程序的输出则是支持可攻击的服务的主机清单。聪明的网络管理员能够在其网络内部使用这些工具来发现潜藏的安全弱点并确定哪个主机需要用新的软件补丁（Patches）进行升级。

入侵者使用主机探测的结果对目标系统进行攻击。获得对受保护系统的访问权后，黑客可以有多种选择：

1.入侵者可能试图毁掉攻击的痕迹，并在受损害的系统上建立一个新的安全漏洞或后门，以便在原始攻击被发现后可以继续访问这个系统。

2.入侵者可能会安全包探测器，其包括特洛伊马程序，用来窥探所在系统的活动，收集Telnet和FTP的帐户名和口令。黑客用这些信息可以将攻击扩展到其它机器。

3.入侵者可能会发现对受损系统有信任的主机。这样黑客就可以利用某个主机的这种弱点，并将攻击在整个机构网络上展开。

4.如果黑客能够在受损系统上获得特权访问权限，他就可以读取邮件，搜索、盗取私人文件，毁掉或损坏重要数据。

防火墙设施架设

所以在设计Internet防火墙时，网络管理员必须做出几个决定：防火墙的姿态（Stance）、机构的整体安全政策、防火墙的经费、防火墙系统的组件或构件。

1. 防火墙的姿态：防火墙的姿态从根本上阐述了一个机构对安全的看法。Internet防火墙可能会扮演两种截然相反的姿态：

(1)拒绝没有特别允许的任何事情。这种姿态假定防火墙应该阻塞所有的信息，而每一种所期望的服务或应用都是实现在case-by-case的基础上。这是一个受推荐的方案。其建立的是一个非常安全的环境，因为只有审慎选择的服务才被支持。当然这种方案也有缺点，就是不易使用，因为限制了提供给用户的选择范围。

(2)允许没有特别拒绝的任何事情。这种姿态假定防火墙应该转发所有的信息，任何可能存在危害的服务都应在case-by-case的基础上关掉。这种方案建立的是一个非常灵活的环境，能提供给用户更多的服务。缺点是，由于将易使用这个特点放在了安全性的前面，网络管理员处于不断的响应当中，因此，随着网络规模的增大，很难保证网络的安全。

2. 机构的整体安全政策：如前所述，Internet防火墙并不是独立的——它是机构总体安全策略的一部分。机构总体安全策略定义了安全防御的方方面面。为确保成功，机构必须知道其所有保护的是什么。安全策略必须建立在精心进行的安全分析、风险评估以及商业需求分析基础之上。如果机构没有详尽的安全策略，无论如何精心构建的防火墙都会被绕过去，从而整个内部网络都暴露在攻击面下。

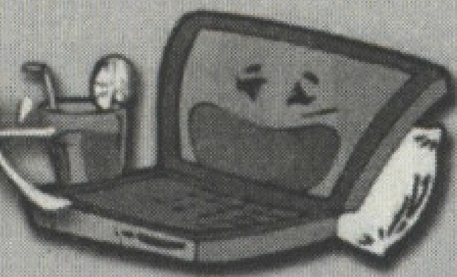
3. 防火墙的经费：机构能够负担起什么样的防火墙？简单的包过滤防火墙的费用最低，因为机构至少需要一个路由器才能连入Internet，并且包过滤功能包括在标准的路由器配置中；商业的防火墙系统提供了附加的安全功能，而费用在$4 000到$30 000之间，具体价格要看系统的复杂性和要保护的系统的数量；如果一个机构有自己的专业人员，也可以构建自己的防火墙系统，但仍旧有开发时间和部署防火墙系统等的费用问题。还有，防火墙系统需要管理，一般性的维护、软件升级、事故处理等，这些都要费用。

4. 防火墙系统的组件或构件：在确定了防火墙的姿态、安全策略以及预算问题之后，就能确定防火墙系统的特定组件。典型的防火墙由一个或多个构件组成：包过滤路由器、应用层网关（或代理服务器）、电路层网关。

(1)包过滤路由器：包过滤路由器对所接收的每个数据包作允许拒绝的决定。路由器审查每个数据包以便确定其是否与某一条包过滤规则匹配。过滤规则基于可以提供给IP转发过程的包头信息。包过滤路由器使得路由器能够根据特定的服务允许或拒绝流动的数据，因为多数的服务收听者都在已知的TCP/UDP端口号上。已部署的防火墙系统多数只使用了包过滤器路由器。除了花费时间去规划过滤器和配置路由器之外，实现包过滤几乎不再需要费用，因为这些特点都包含在标准的路由器软件中。

(2)应用层网关（或代理服务器）：应用层网关使得网络管理员能够实现比包过滤路由器更严格的安全策略。应用层网关不用依赖包过滤工具来管理Internet服务在防火墙系统中的进出，而是采用为每种所需服务而安装在网关上特殊代码（代理服务）的方式来管理Internet服务。如果网络管理员没有为某种应用安装代理编码，那么该项服务就不支持且不能通过防火墙系统来转发。同时，代理编码可以配置成只支持网络管理员认为必须的部分功能。

(3)电路层网关：电路层网关是一个特殊的功能，



可以由应用层网关来完成。电路层网关只依赖于TCP连接，并不进行任何附加的包处理或过滤。电路层网关常用于向外连接，这时网络管理员对其内部用户是信任的。其优点是堡垒主机可以被设置成混合网关，对于内连接支持应用层或代理服务，而对于外连接支持电路层功能。这样使得防火墙系统对于要访问Internet服务的内部用户来说使用起来很方便，同时又能提供保护内部网络免于外部攻击的防火墙功能。

常见防火墙介绍：

1. 最常见的防火墙是放在Internet和内部网络之间的包过滤路由器。包过滤路由器在网络之间完成数据包转发的普通路由功能，并利用包过滤规则来允许或拒绝数据包。一般情况下，是这样来定义过滤规则的：内部网络上的主机可以直接访问Internet，Internet上的主机对内部网络上的主机进行访问是有限制的。这种类型的防火墙系统的外部姿态是对没有特别允许的数据包都拒绝。尽管这种防火墙系统有价格低和易于使用的优点，但也有缺点，如配置不当的路由器可能受到攻击，以及利用将攻击包裹在允许服务和系统内进行攻击等。由于允许在内部和外部系统之间直接交换数据包，那么攻击面可能会扩展到所有主机和路由器所允许的全部服务上。这就意味着可以从Internet上直接访问的主机要支持复杂的用户认证，并且网络管理员要不断地检查网络以确定其是否受到攻击。另外，如果有一个包过滤路由器被渗透，内部网络上的所有系统都可能受到损害。

2. 屏蔽主机防火墙系统采用了包过滤路由器和堡垒主机组成。这个防火墙系统提供的安全等级比上一个例子中的防火墙系统要高，因为它实现了网络层安全（包过滤）和应用层安全（代理服务），所以入侵者在破坏内部网络的安全性之前，必须首先渗透两种不同的安全系统。对于这种防火墙系统，堡垒主机配置在内部网络上，而包过滤路由器则放置在内部网络和Internet之间。在路由器上进行规则配置，使得外部系统只能访问堡垒主机，去往内部系统上其它主机的信息全部被阻塞。由于内部主机与堡垒主机处于同一个网络，内部系统是否允许直接访问Internet，或者是要求使用堡垒主机上的代理服务来访问Internet由机构的安全策略来决定。对路由器的过滤规则进行配置，使得其只接受来自堡垒主机的内部数据包，就可以强制内部用户使用代理服务。这种防火墙系统的优点之一是提供公开的信息服务的服务器，如Web，FTP等，可以放置在由包过滤路由器和堡垒主机共用的网段上。如果要求有特别高的安全特性，可以让堡垒主机运行代理服务，使得内部和外部用户在与信息服务器通信之前，必须先访问堡垒主机。如果较低的安全等级已经足够，则将路由器配置让外部用户直接去访问公共的信息服务器。

用双宿堡垒主机甚至可以构造更加安全的防火墙系统。双宿堡垒主机有两个网络接口，但是主机在两个端口之间直接转发信息的功能（其能旁路代理服务）被关掉了。这种物理结构强行将所有去往内部网络的信息经过堡垒主机，并且在外部用户被授予直接访问信息服务器的权力时，提供附加的安全性。由于堡垒主机是唯一能从Internet上直接访问的内部系统，所以有可能受到攻击的主机就只有堡垒主机本身。但是，如果允许用户注册到堡垒主机，那么整个内部网络上的主机都会受到攻击的威胁，这是因为，对于入侵者来说，如果允许注册，破坏堡垒主机相对比较容易。牢固可靠，避免被渗透和不允许用户注册对堡垒主机来说是至关重要的。

3. DMZ或屏蔽子网防火墙系统采用了两个包过滤路由器和一个堡垒主机。这种防火墙系统建立的是最安全的防火墙系统，因为在定义了“非军事区”（DMZ）网络后，它支持网络层和应用层安全功能。网络管理员将堡垒主机，信息服务器，Modem组，以及其它公用服务器放在DMZ网络中。DMZ网络很小，处于Internet和内部网络之间。在一般情况下对DMZ配置成使用Internet和内部网络系统能够访问DMZ网络上数目有限的系统，而通过DMZ网络直接进行信息传输是严格禁止的。

对于进来的信息，外面的这个路由器用于防范通常的外部攻击（如源地址欺骗和源路由攻击），并管理Internet到DMZ网络的访问。它只允许外部系统访问堡垒主机（还可能有信息服务器）。里面的这个路由器提供第二层防御，只接受源于堡垒主机的数据包，负责的是管理DMZ到内部网络的访问。

对于去往Internet的数据包，里面的路由器管理内部网络到DMZ网络的访问。它允许内部系统只访问堡垒主机（还可能有信息服务器）。外面的路由器上的过滤规则要求使用代理服务（只接受来自堡垒主机的去往Internet的数据包）。

可以说设计和部署防火墙从来就没有唯一的正确答案。各个机构的网络安全决定可能会受到许多因素的影响，诸如安全策略、职员的技术背景、费用以及估计可能受到的攻击等等。如果你能正确认识防火墙，你才是最安全的。

千兆位以太网集成简介

北京　第四帝国

千兆以太网的需求

如今数量不断增长的用户和数据密集型办公室、Intranet和多媒体应用程序促使带宽需求日益增加，从而给当今许多局域网主干带来了沉重负担。出现于70年代的共享式10Mbps以太网长久以来无法及时消化在网络核心快速增加的通信量。因而到了90年代，出现了一些更快速的衍生产品，如交换式10Mbps以太网、共享式100Mbps以太网和交换式100Mpbs快速以太网等，它们极大地提高了工作组和客户机/服务器应用不断增长的企业的工作性能。

随着企业采用日益复杂的应用程序，许多网管正在向用户所在的网络边缘提供交换式10BASE-T和100BASE-T连接。但是，在台式机和服务器上采用这些先进技术，以及提高网络的访问速度经常会使局域网主干承受更大的压力，并产生与那些在传统共享式以太网类型局域网上产生的类似瓶颈。为此，许多网络厂商都开始积极支持被称为千兆位以太网的1000Mbps解决方案，并开发基于此标准的产品（千兆位以太网标准：IEEE 802.3z和802.3ab工作组）。在以太网网络的演化过程中，千兆位以太网的一个合乎逻辑的跃进是，如它的前几代产品所做的那样，它将经济、高效地满足当今的网络需求。千兆位以太网正被设计成能够为网管提供更高的性能，同时可以保留现有的网络基础设施。

千兆以太网的结构

新的千兆位以太网标准将与近1亿个以太网节点的安装基础保持兼容，使目前的以太网用户能够充分利用他们在产品和知识上的投资。千兆位以太网将维持以太网最初标准中的带有检测冲突的载波侦听多路存取（GSMA/CD）访问方法，并将包含全双工以及半双工操作模式。第一套千兆位以太网标准将支持多模和单模光纤（1000BASE-SX 850nm多模光纤，1000BASE-LX 1300nm多模和单模光纤）及短程铜线电缆（UTP）的标准（1000BASE-CX 短程铜线即“双轴”STP，1000BASE-SX 在UTP的远程铜线）。传输距离：在多模光纤上为500米，在单模光纤上为2公里，在第5类UTP线缆上为25到100米，在同轴线缆上最远达到25米。

为了便于在现有网络中采用千兆位以太网，一些新型设备也被列入了讨论范围。例如，带有高速缓存的分配器是一个全双工集线器，可将所有接收到的数据包分配到除接收链接以外的所有链接，从而提供了一个在理论上与IEEE802.3碰撞域相似的带宽范围。

被设计用来提供更高性能和可扩展性的千兆位以太网将适用于任何规模的通用局域网。这种技术将显著提高用户所获得的用以访问服务器和应用程序的带宽。当一个主干网被升级至千兆位的通信处理能力时，网络便能够既不降低性能，又显著地增加它所支持的网段和节点数量。开始，这种技术将被用于交换机之间，以及交换机和超快速超级服务器之间。通过将网络核心固定于千兆位以太网交换机上，管理人员能够将交换式或者共享式100BASE-T系统向网络边缘迁移，并向用户提供更大的带宽，与此同时又不拥塞网络主干网。

但由于数据量增大了，传输距离也就缩短了（负效应）。10M/100M/1000M以太网会表现出很大的不同。

千兆以太网特性

千兆位以太网将是MIS机构面临的许多网络挑战的理想解决方案。当今的商业企业采用的是超级快速服务器等更为强劲的技术，以及视频流式传输、可视电话会议或者高速文件备份等数据密集型应用程序，新的千兆位以太网标准将大大有助于以合理的成本大量增加带宽，以帮助企业迎接负担过重或者不断扩展的网络基础设施所带来的挑战。千兆位以太网的通信处理能力将极大地缓解局域网主干网所承受的压力，同时为用户提供高效运行数据密集型应用程序所需的可缩放性和速度。当获得千兆位以太网的数据传输速率后，各公司将能够大大加快文件在服务器和其它设备间的传输速度。网络管理人员将拥有充裕的带宽把日益强大的服务器区直接与局域网主干相连。千兆位以太网体现了快速以太网带给以太网网络的性价比优点，它将以2至3倍于


中小型企业用千兆位以太网交换机

大型企业用千兆以太网交换机

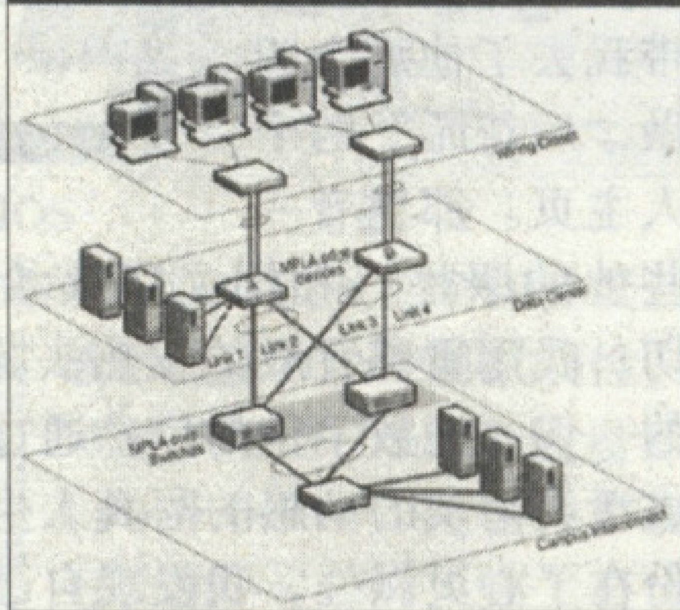
当今的快速以太网的成本提供10倍于它的性能。千兆位以太网将保留802.3和以太网标准帧格式以及802.3管理的对象规格。因此，企业能够在保留现有应用程序、操作系统、IP、IPX及AppleTald等协议以及网络管理平台与工具的同时，方便地升级至千兆位以太网。另外，由于千兆位以太网将支持光纤媒介，使用交换式光缆分布式数据接口(FDDI)的公司能够较为容易升级至千兆位的速度。这将极大地增加提供给用户们的带宽，同时又保护了企业在光纤线缆上的投资。

但是，并不是把千兆位以太网交换机并行在主干网上就行了，还要注意它的核心能力。随着统一进程的不断深化，对时延的敏感在网络中所占的比例也在不断地增加。网络能否对流量无延迟地进行重新路由对于保持应用的完整性来说非常重要。为了满足新一代局域网的核心对网络能力与可用性的严格要求，于是引入了多点链路汇聚（MPLA）技术。MPLA是一种高带宽、高度容错的结构。它可以提高网络的可伸缩性，降低网络的复杂性。利用即时故障恢复功能，MPLA将可伸缩的链路带宽进行叠加，对于构建可拓展、可容错、功能强大的网络核心非常有用。MPLA可以针对链路失效或设备失效起到预防的作用。由于所有的物理链路都是激活的，MPLA可以实现资源配置的完全最优化。MPLA技术不仅可以为网络提供灵活性与可伸缩性，而且还降低了部署新一代网络基础设施时的复杂性，在较低的成本上实现了向新技术的过渡（功能上类似用于ATM骨干网的DWDM技术。）。

构成MPLA的基石是汇聚在一起的链路和千兆以太网交换机。通过将多个物理链路绑定在一起形成一条逻辑链路，链路汇聚技术提高了可用带宽。例如，为了提高两台千兆以太网交换机之间的交换性能，链路汇聚技术可以绑定多个千兆位交换物理端口，形成一条逻辑上的通道，在需要时还可以对其进行拓展。如果没有链路汇聚技术，以这种方式互联起来的交换机为了防止环形拓扑的出现，需要按照生成树协议（STP）封锁其他所有的链路，只留下一条可用链路。但是，采用了链路汇聚技术之后，最多可以有6条链路被捆绑在一起形成一条6Gbps的通道。当MPLA系统中绑定的某条链路得到了拓展时，跨越MPLA核心的汇聚带宽也会相应地增加。位于MPLA核心的逻辑链路不仅是可以伸缩的，而且还是冗余的。这些冗余的、可伸缩的逻辑链路都处于激活状态，因而可以实现负载分担。因此，MPLA系统中的各条线路和交换机可以共同分担流量负载，进一步增强了网络的能力。

由于MPLA系统中各组成部分的高可伸缩性，MPLA核心本身也是可拓展的，在向MPLA核心添加设备的同时，该核心中汇聚的带宽也会随之增加。

冗余链路不仅是一种负载分担机制，它还是一种重要的灵活性机制。一旦局域网核心的某条链路或某台交换机出现了故障，MPLA会动态地引导流量绕开失效的部件。在MPLA核心进行故障恢复所需的时间非常短（一般不超过两秒钟）。MPLA进行故障恢复的速度使它有别于其他的像STP这样的第二层容错技术，后者的故障恢复时间至少需要30～45秒钟。MPLA中的容错链路也是激活的，并且也要分担负载，因此，MPLA技术可以比STP和类似的容错机制更有效地利用带宽。采用其他的技术时，通常一部分带宽是处于“锁死”状态的，因而这部分带宽对于局域网流量来说是无法使用的。MPLA还可以在第二层支持多种协议，省去了对工作在高层上的各种复杂协议（如OSFP[开放最短路径优先]协议和专用网络-网络接口[PNNI]协议）进行配置和调试的麻烦。MPLA进行统一的数据单元传输，并保持着一致的以太网数据分组格式，从而避免了数据包-信元报文封装以及以太网-FDDI数据包转换机制的种种缺陷。在避免了像其他的核心技术那样造成网络复杂性的增加和性能降低的同时，MPLA实现了网络核心所必需的性能与灵活性。


多点链路汇聚(MPLA)技术示意图

由于MPLA技术是基于标准的千兆位以太网交换技术和链路汇聚技术，它可以带来巨大的成本收益。千兆位以太网交换机不仅非常可靠，而且价格也极为合算。需要特别指出的是，联入MPLA核心仅仅是出于带宽需求的考虑。相比之下，一个路由式的局域网核心网状架构需要占用宝贵的端口，作用却仅仅是用来提供冗余路径。并且MPLA技术工作在数据链路层（第二层），因而不会带来由网络层（第三层）路由协议所引起的诸如复杂性和相关成本的提高等问题。即便如此，MPLA技术仍可以实现相同的容错能力，同时具备更强的可伸缩性。

由此可见，使用千兆位以太网交换机和MPLA链路汇聚技术可以在不改变原有以太网结构的基础上大大提高带宽。这就是千兆位以太网解决方案，要比投资建设ATM（异步传输模式）骨干网所需的费用少得多，但可扩展性不如ATM，而可行性和易用性却远高于ATM。千兆以太网技术推出不久，但技术已经成熟，进入千兆位以太网时代以为时不远。

我从不知道还有这样一个词“见光死”，于是也从没想过要考虑并防备这一问题。

那是一个不眠之夜，我在聊天室里泡了半个晚上了。兴奋与激动依然，那是初次上网的普遍反应。那一晚我遇见了KTK。所谈的话，所诉说的那一切，大致与那一班网友，那一班曾在网络中执迷的网友们是一样的。心与心的接触似乎是不应该用来描绘的，那是一种圆满的情结，本来就只有两个人才可以深刻理解，并用来回味与分享的。唯一可以说的是，那时我的心被深深地吸引了。而当时我就像一个没有打预防针的孩子，重重地，彻底地被感染了。



辽宁 灰姑娘

他在北京，他带我去了他那个叫做“后花园”的个人主页。那里有一些他的照片，和用文字描绘出的他的一切。我用重感冒般的发热头脑看着那上面的一切，把数字化的信息通过无限温热的大脑，转化成活灵活现的动感的写真人生。他就那样被我下载备份在了心灵深处。我发现自己是喜欢他的，有史以来从未这样欣赏并喜欢过一个人。我读了他的一些文章，听了他主页上的的几首乐曲，细细地专注地看了他的那些照片，就这样单方面地允许了自己的感情流露。我在留言板上留言给他说，我喜欢他。

几天后MAIL里多了一封信，是KTK的。于是我们便开始了有个人特色的通信经历。要说明的是，我的确是用心的，而且每一句话，每一种倾诉都不是言不由衷的。我没有一句违背现实的用语，而是忠实谨慎地表露着自己。我感受到了从未有过的轻松与自由。你可以百分之百地坦露自己，给一个人你内心的一切，完全的、最近距离的心灵接触，而对方也以同样的友善与热情接纳着你，这是一种难得的情感共享，甜蜜与欢乐仿佛临近天堂。

有一个夜晚，我们通了电话。他的声音第一次融入我的大脑，我的声音也第一次轻扣他的心门。他说着一口地道的北京话，声音总是轻轻的，礼貌的。而我至今并不能全面客观地形容自己的声音，他说，那太迷人了。声音的传递带给了我更多的有关他的信息及回忆。好多日子我习惯了每晚那熟悉的电话声，习惯了听到他的声音后再甜甜地睡去，习惯了在回忆里继续自己的恋情，我想我爱上了他。

我告诉了他。我说，我爱上了他。那个冬末他从北京赶来。我想，就是那一刻，我遭遇了传说中的“网络见光死”。他和照片是截然不同的两种风格，那是第一次见到他时给我的感觉。只有声音和思想依然亲切。在最初的几分钟里我几乎没有抬头再看他，我固执地要求自己只追随他的思维和听那亲切的声音。那一刻才真切明白了“见光死”的深刻内涵，同他见面的感觉是一种淡淡的失落。

在随后的两个小时里事情发生了变化，我惊异地发现，这种失落慢慢被两个个体的真实接触所冲淡，我不禁有些迷惑，甚至认为那只是一时的紧张而带来的不适。面对身边这个与自己日夜低语的人，在我经历这种最近距离的接触后，对他的认识变得更加丰富与真切了。他是个出色的很有个性的温柔男孩。

那熟悉的声音，紧密独特的思维风格，渐渐地淡化了他苍白的外表。我们就这样度过了那短短两天的欢乐时光，那一生一世都不能忘记的亲密接触，直到那个分离的清晨不期而至。哀伤充塞着时间的每一个角落。他说，他不喜欢这倒计时的感觉。那一刻我想我们的心都在下雨，而我们早就明白这一刻的必然，只是彼此都在投入的欢愉中不愿去面对它。终于，时间宣布了我们的分离。那巨大的钢铁怪物带着他，和我的轻梦飞走了，一个素昧平生的陌生人就这样如此近距离地在我的心灵广场走过，轻轻地没有留下一丝痕迹。

当晚我又习惯性地躺在电话旁。那熟悉的声音在那熟悉的时刻再度响起。“我到北京了，一切都很顺利，你还好吗？”那一刻，我居然哽咽得说不出话。“别哭，不要哭，我想你能开心。”可是我就那样任性地哭了，好像一个被人抢走了糖块的小孩子，悲伤得没有了希望。“我想和你在一起”，我终于说出了这对所有网恋中人都急切、热切、如同呼吸般严重的需求。这迫切的需求早已淡化了他的外表所带给我的那份失落，让我肯用一生的爱恋，最执着地追随他的全部生命。我是那样深切地理解着他的情感，那样习惯于依存在他的思维模式里，那样热切地渴望着拥有他平凡外表里那个独特的生命。

我的爱在哪里？

应用心得

利用Windows2000组建局域网并上网共享

上海 沈杰

现如今，不要说各类网吧，就是个人家中拥有2台甚至2台以上计算机的也绝不在少数。望着昔日共同战斗的爱机，如今却随着计算机的飞速发展而成了明日黄花，难舍鸡肋。那么，自己花个几十块钱，组个局域网，再利用现有的modem或isdn上网共享，不仅资源得到有效利用，望着自己的局域网，那种成就感……（废话，快入正题！）

在Windows 2000发表之前，若要完成局域网的上网共享，就需要wingate之类的软件，并进行复杂的设置。虽然也能达到目的，但对于一个刚刚接触电脑和网络的新手来说，这种复杂性必然使之望而却步。不过这一切在Windows 2000发表之后将得到改变。整个过程简单到……废话少说，现在我就从组网开始说起。

首先当然是买网卡，网线等等。对于只有2台计算机的家庭用户，建议买RJ45口的10M网卡2块（原因是现在市场上单独BNC铜轴电缆口的网卡非常少，若要买双口的就会贵10-20元/块）。2台计算机不需要HUB(集线器），但买线时要跟老板说清楚是2台对接，它的接口接线方法与使用HUB时不同。具体接法你不用明白，只要说清楚，老板自会给你做好网线。对于3台以上的用户，建议使用RJ45口网卡+HUB。HUB有带不带路由器之分，具体看你的要求和资金了。对于实在想省掉HUB的朋友们，那就买BNC口的网卡，加上几个T头和电阻头（俗称闷头），只要你觉着合算，也就OK了。不过本人强烈建议购买PCI网卡，因为ISA的网卡虽然标榜10M,但实际使用时只有大约2M，且涉及到中断设置、兼容等等问题，价格又差得不多，所以这个钱就不要省了。

图 1

接下来就是今天的主题，Windows 2000中的网络设置了。其实随着微软发布的一代又一代操作系统，各种设置真的越来越简单。相信现在已经很少有自己编辑Config.sys，熟悉各种DOS操作命令的朋友了。

先说如何利用Windows 2000组成一个局域网。

安装好网卡驱动后（像RTL之类的PCI网卡，Windows 2000可以自动安装驱动），到控制面板，打开网络拨号和连接，就会有一个本地连接如图1，右击本地连接，选属性，可看到图2。

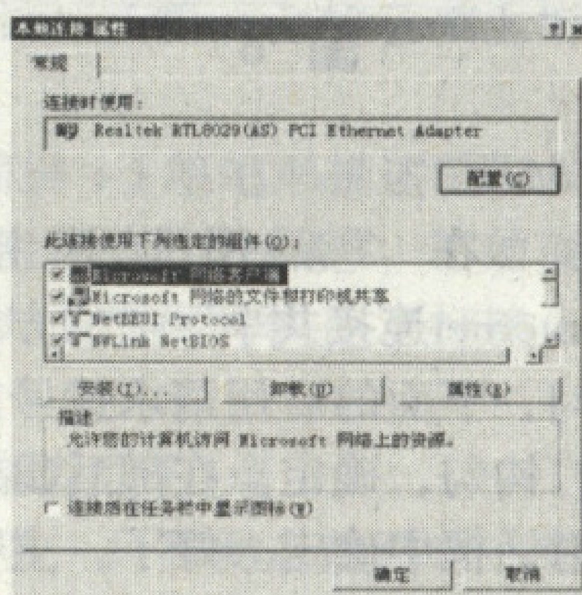


图 2

这时你需要安装一系列组件。点击安装，客户里要装上Microsoft网络客户端，服务里要装上Microsoft网络的文件和打印共享，协议里要装上NetBEUI protocol，NWLink NETBIOS NWLink IPX/SPX compatible protocol以及TCP/IP协议。

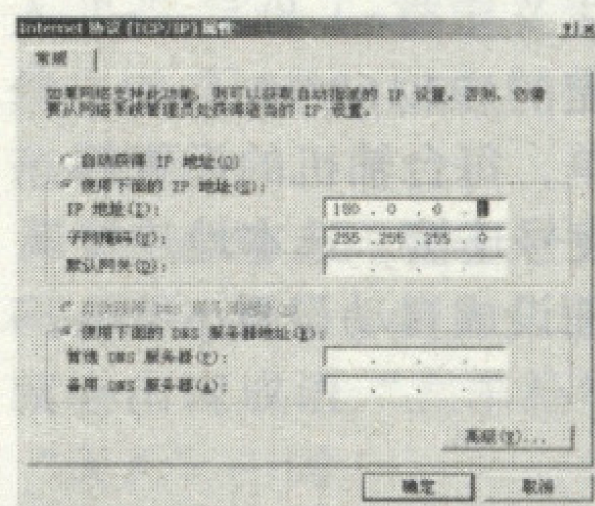


图 3

然后点击TCP/IP协议属性，可看到图3，IP地址设成150.0.0.?（?代表计算机号，第一台为1，第二台为2...），子网掩码设成255.255.255.0。然后再在控制面板里找到系统，点击网络标识，如图4，再点击属性，如图5，设好计算机名和工作组名。当然每台计算机的名称不一样，但工作组名必须是一样的。为了能更好更方便地与其Windows98系统相连，就设置为工作组而不要选择域了。

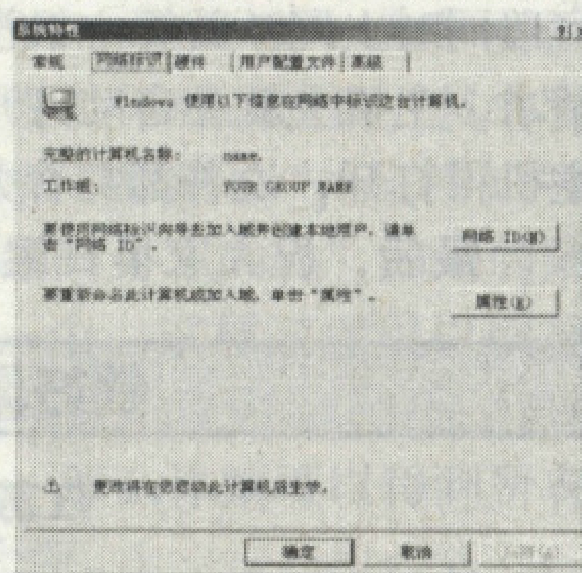


图 4

至此，你已完成了Windows2000的组网全部设置，整个过程甚至不需要重启。不出意外的话，你打开网上邻居应该就可以看到你工作组中的所有成员了。你可以在此传输文件，管理网络。（当然别忘了在你的电脑里把需要的磁盘或文件夹

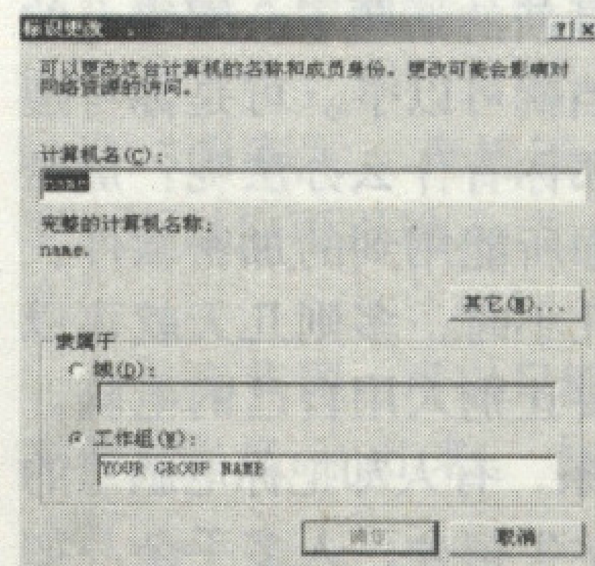
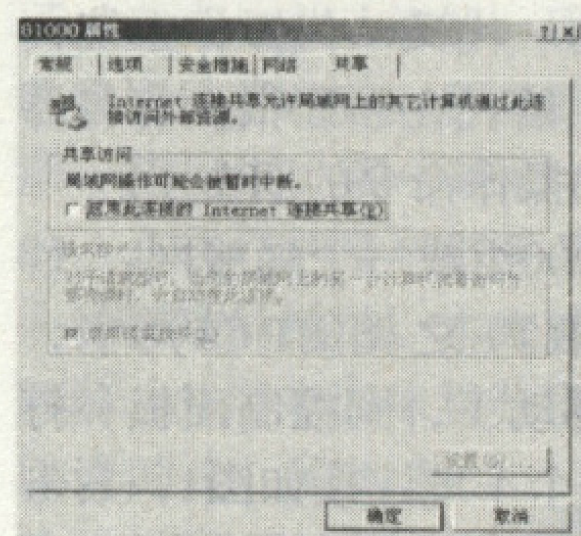


图 5

设成共享噢！）

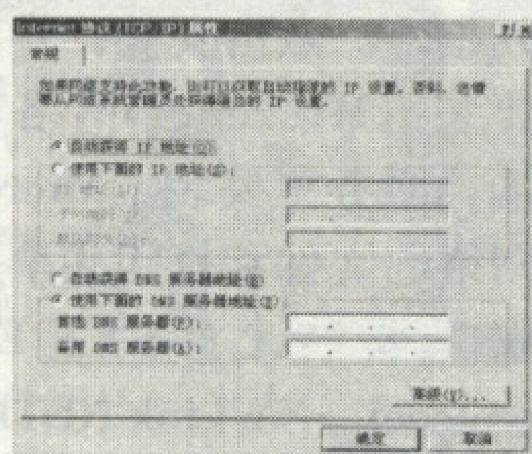
歇口气，继续。

接下来就是Windows2000的独特之处了，上网共享。现在先假定称拥有modem或isdn的计算机为主机，而没有上网设备需要共享的若干台计算机为辅机。


图 6

先说明主机的设置方法。还是打开控制面板，选网络和拨号连接，里面应该就有你平时上网拨号的图标了。右击，属性选择共享，可看到图6所示。

在“启用此连接的Internet连接共享”前的方框打勾，下面的启用请求拨号前也打钩勾，确定。在随后出现的对话框中确定。好了，主机上的设置就此结束，就这么简单。如果这时你再打开本地连接里的TCP/IP属性，会发现主机的ip地址已变为Windows内定的192.168.0.1了。


图 7

接下来辅机的设置更简单，每台辅机的设置都一样。打开控制面板，网络和拨号连接，选本地连接属性，TCP/IP协议属性，把里面设成自动设置ip地址，如图7。

OK，全部搞定！

接下来，只要主机上连着Internet,任何一台辅机就可以同时上网。就算主机没有连接，只要辅机上有连接请求，主机上就会自动打开连接，连到Internet（当然，主机得打开，说着都觉着方便，你还不赶快试试？

最后，祝大家早日组成自己的局域网！

锁好你的电脑

江苏 侯翔

如今，网络安全已经不是新的话题了，网络上的黑客易防，只要用防火墙一挡就可以了。可是你身边的人如果想偷看你的资料，那你有什么办法呢？加密文件，已经是行不通的了，你所能用到的加密软件，只要用一个穷举软件，少则几小时，多则几天就可以解决了。最好的办法还是不要让别人用自己的电脑。当你把Windows设置得井井有条，有人却把你电脑里的东西弄得乱七八糟，尤其在学生宿舍，人多手杂。如果能给电脑加一把锁该多好啊！如果想这样，那就继续往下看吧。

第一篇 给你的电脑加一把锁

大家都知道，Windows 98中的身份验证功能根本就没有什么用处，只要按“取消”就可以绕过，也有人可能知道，在注册表中加一个键值可以阻止别人按“取消”，但是当自己这样做后，发现根本就没有用。其实这还需要一步操作才行。首先，运行C:\下的Regedit.exe，进入HKEY_LOCAL_MACHINE\Network\Logon，在里面新建一个名为MustBeValidated的DWORD值，并将它的值改为1。然后进入“控制面板”打开“用户”属性，把自己的用户名添加进去，不要忘了设定一个密码，这样的话，重启后，就不能按“取消”进入系统，而必须输入密码。

这样就行了吗？当然没有这么简单的事，如果就这样的话，别人可以在启动的时候按住F8，然后选择“安全模式”，要知道，进入“安全模式”是不需要密码的，而且在那里除了光驱等不能用以外，其他的都和正常的Windows 98差不多。怎没办呢？把键盘拔掉，这倒是个办法，却又不是个办法，难道你天天把键盘藏起来？难道天底下就你一个人有键盘？那只好把“F8”给屏蔽掉，方法吗？听我说。先找到C:\下的MSDOS.SYS。什么？找不到，那就单击“开始→设置→控制面板→文件夹选项”，选择“查看”标签，在“显示所有文件”前面打勾。再找找，找到了吧，右击这个文件，选择“属性”把“只读”和“隐藏”前的勾去掉。然后用记事本打开它，在[Options]这节中，找到BootKeys=0，把0改为1，又找不到，那就自己加一个嘛！重启之后，按“F8”试试，没反应了吧。

到此为止，咱们的工作还没有完，因为这时别人可以拿一张DOS启动盘，在你的电脑上启动DOS后施行一个“移山之法”把需要的东西全部copy到自己的软盘上，拿回家后慢慢研究，毕竟现在FAT16/32是一个无权限分级的磁盘管理系统。怎么办？其实只要在BIOS里把电脑的引导顺序设置为C:在前就行了。但是，不要忘了给BIOS加一个密码。有人可能想到在Windows启动时选择DOS模式进入。不要忘了，我们在前面已经把F8键屏蔽了，别人已经无法打开选择菜单。经过了这么一番操作，没有密码是不能进入Windows98的。什么，什么？你把BIOS和登录密码给忘了，那我只好告诉你怎么打开这把锁。

第二篇 撬开这把锁

首先，打开机箱，用跳线清除BIOS的设置（当然

包括你设置的BIOS密码）。你不会？那就把主板上的电池拿下来，然后再装上去，这总会吧。这样你就可以进入BIOS，将电脑的引导顺序设置为 A:在前面。用一张DOS启动盘启动电脑，进入WINDOWS安装目录，删除里面的user.pwl文件（user为你的登录用户名），重新启动电脑，这样就不需要输入密码，直接按确定就可以进入WINDOWS，然后你可以自己重新设置密码。

如果你觉得别人会用这种方法来进入你的电脑的话，那就在注册表中的HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Network里加入 Disablepwdcaching=01.00.00.00(2进制值），这样密码就不会存放在user.pwl中，具体在哪我也不知道，可能在注册表中。这样，一定要牢记自己的密码，千万不要忘了。

编者注：最近一段时间本栏目刊登的有关注册表修改方法的文章很多，但希望大家在具体操作之前首先要备份注册表，同时操作时要小心。建议初学者不要轻易尝试！

巧用智能ABC输入中文

山东 颜世宗

中文输入法多种多样，比较用法后你会发现其各有优缺点。究竟哪一种适合自己？我觉得对于非专业文字录入人员，特别是对想利用电脑写作的朋友来说，还是用智能ABC比较好。我先后尝试过幸福五笔输入法、全拼输入法、微软拼音输入法等，从实用性看，熟练运用智能ABC有五笔之快捷，且特别适合写作时连续思考，输入词组、句子比全拼、微软拼音更方便。下面谈点使用心得，供朋友们参考。

一、属性设置。在智能ABC状态框内按鼠标右键，将弹出一个设置菜单（见附图01）。在菜单中选择“属性设置”项，则弹出状态设置/属性设置对话框。选选看：

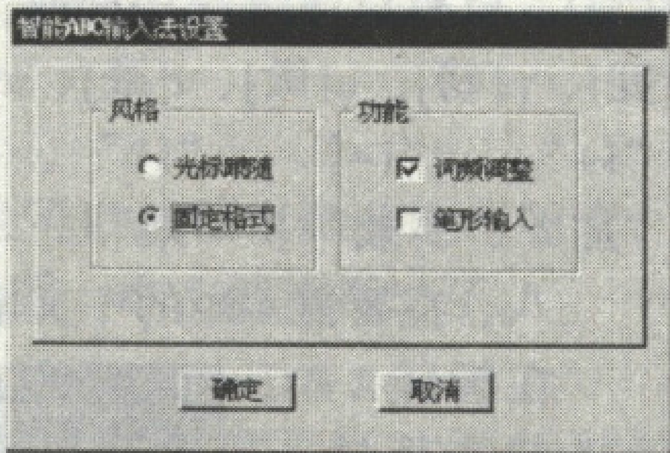


图 1

1.风格设置有两个选项，光标跟随项动态性强、直观效果好；固定格式状态窗、外码窗和候选窗的位置相对固定，不跟随插入符移动，输入显得稳健。

2.功能设置也有两个选项，词频调整项具有自动调整词频功能，是必选的啊！笔形输入具有纯笔形输入功能，选上备用吧。

二、“词”的概念。使用智能ABC输入文字，需要有比较明确的“词”的概念，尽量按词、词组、短语输入，并把握输入的大体规律：

1.三音节以上的词语都可以简拼输入，尤其是常用词语。个别情况下，尤其是三音节的情况下，对其中的一个音节全拼或者简拼+笔形，以区别同音词。

2.最常用的双音节词可以简拼输入，这些词大约有500个。一般常用词，可采取混拼或者简拼+1笔笔形描述。普通双音节词，应当采用全拼或者简拼+2笔笔形描述的形式输入。少量双音节词，特别是简拼为“zz，yy，ss，jj”等结构的词，需要在全拼基础上增加笔形描述。

3.最常用单音节词可以简拼+1笔笔形描述输入。

三、双打输入。如果你对拼音比较熟悉，不妨变通使用智能ABC为专业录入人员提供的快速双打输入方式。

智能ABC输入规则可概括为以下3点：

1.一个汉字在双打方式下，只需要击键两次：奇次为声母，偶次为韵母。

2.有些汉字只有韵母，称为零声母音节：奇次键入“o”字母（o被定义为零声母），偶次为韵母。虽然击键为两次，但在屏幕上显示的仍然是一个汉字规范的拼音。

3.在输入词组或句子时，音节之间必须加笔形代码或隔音符号：例如：输入“w' y' bu”，按空格键就会出现成语“亡羊补牢”；输入“t1t”就会出现“天天”一词。

四、以词定字。使用“[”和“]”进行以词定字。如：你要输入一个“技”字，若是键入“ji”要再翻4页才能选到“技”字，很慢。你可以使用“技术”这个词来定“技”这个字，你只需输入“jishu”后再键入“[”，即可以得到所有编码为“jishu”的词的第一个字，而“技”字就是第一个，这样速度可以明显加快。

同理，若键入的是“]”，那么你就可以得到所有编码为“jishu”的词的第二个字。

在输入中文时，有时有些词组很特殊，可以使用分隔符“'”，强行分隔一个词组的拼音。如：要输入词组“西安”，直接输入“xian”，会得到“先”等，所以你可以输入“xi'an”，则可以得到“西安”了。

单音节词，可以只输入声母(或声母的最前的一个字母)就显示出来。如直接输入“a”，则显示“啊”。

五、强制记忆

一般用来定义那些较长或较常用的词组。利用该功能，可以直接把新词加到用户库中。方法如下：

1.打开智能ABC(版本4. 0)，出现智能ABC的输入法状态条。鼠标移至输入法状态的框上，单击右键，出现一个菜单，选中“定义新词”（如果输入法状态的框未出现，左键单击智能ABC输入法的笔形图标，出现一个菜单。将“显示输入法”打勾选中）。

2.在“定义新词”对话框（见附图02）中的“新词”处输入常用的词组，如“国家语言文字工作委员会”、在外码处输入“gjy”，按“添加”键，如果成功，新词就会出现在“新词一览表”中，最后按“关闭”键（注意：外码最好简单一些，容易记忆）。在以后的使用过程中，只要键入“ugjy”，就会出现（见附图03）“国家语言文字工作委员会”这几个字。

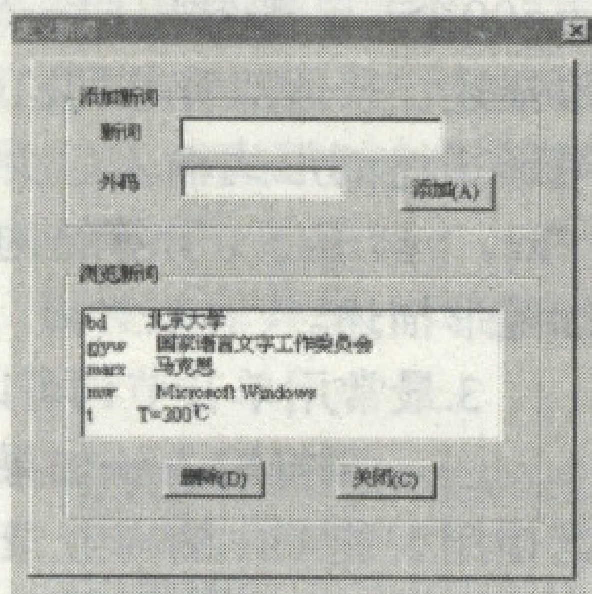


图 2

3.注意：u是控制强制记忆的开关，实际中并不会显示出来。定义新词时，必须输入词条内容和外码两部分。新词处输入词条的内容，可以是汉字、词组或短语，也可以由汉字和其它的字符组成；外码处输入可以是汉语拼音、外来语原文或者是使用者所喜欢的任意标记。允许定义的非标准词最大长度为15字，输入码最大长度为9个字符；最大词条容量为400条。可以一次加入多个词条。特别是一些地名或是你的同学、同事的姓名或者你家的地址甚至电话号码，用强制记忆的方法将大大加快这些字的输入速度。如果输入的词条中是中文和数字混用，顺序有可能变化，不知是不是“BUG”。举例：在“定义新词”对话框中，“新词”处输入“北京3844信箱”，外码处输入xx(xx为“信箱”的拼音简称)。按“添加”键，如果成功，新词就会出现在“新词一览表”中，最后按“关闭”键。但当要用时，输入uxx，却出现了“北京市信箱3844”。要删除所定义的词的方法：把光标移动到“新词一览表”中，选中需要删除的词条后，按下“删除”按钮，再按“关闭”。

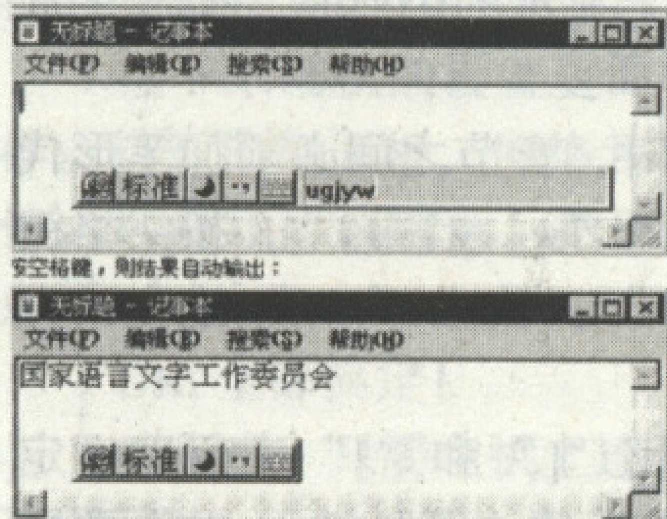


图 3

六、朦胧回忆

对于刚用过不久的词条，可以使用最简单的办法依据不完整的信息进行回忆，这个过程称为朦胧回忆。朦胧回忆的功能通过[Ctrl]+[-]键完成。

1.如果：你刚才输入了“教师”、“教学”、“教课”、“教育”，你现在又想输入“教师”，则只要输入“js”然后按[Ctrl]+[-]键，则刚才输入过的“教师”又会出现了。朦胧回忆在输入内容较为单一、输入内容频繁重复等情况下使用非常有效。

2.如果要重复刚刚输入过的词，只需要连续按两次[Ctrl]+[-]键即可。第一次起“朦胧回忆”的作用，第二次起恢复现场的作用。如：刚用智能ABC输入过“软件世界”，只需要连续按两次[Ctrl]+[-]键，再按空格键，就会显示“软件世界”。

七、快速输入中文的小写、大写数字及常用量词

智能ABC提供阿拉伯数字和中文大小写数字的转换能力，“i”为输入小写中文数字的前导字符。“I”为输入大写中文数字的前导字符（注意此时的I用[Shift]+[i]键来控制）。

在中文输入状态下只要输入“i0”—“i9”（注意是小写英文“i”），即中文的小写数字“〇”到“九”；同样，输入“I0”—“I9”（大写的“I”），即对应中文的小写数字“零”到“玖”。如：输入“i1”，按空格(或回车键)，将显示“一”；依此类推输入“i2000”，按空格，将显示“二〇〇〇”；很多人不知道如何输入二〇〇〇，往往输成二000，记住这个方法将十分有用；输入“I1000”，按空格(或回车键)，将显示“壹零零零”；依此类推“I2000”，按空格，将显示“贰零零零”。

对一些常用量词也可简化输入，输入“ig”，按空格(或回车键)，将显示“个”；系统规定数字输入中字母的含义为：g[个]、s[十，拾]、b[百，佰]、q[千，仟]、w[万]、e[亿]、z[兆]、d[第]、n[年]、y[月]、r[日]、t[吨]、k[克]、h[时]、f[分]、l[里]、m[米]、j[斤]、o[度]、p[磅]、u[微]、i[毫]、a[秒]、c[厘]、x[升]；输入“i+”、“i-”、“i*”、“i/”分别对应着汉字的“加”、“减”、“乘”、“除”。

八、在智能ABC的中文输入状态下输入英文

在智能ABC输入状态下输入中文文章时，最怕其中有英文单词，使用Ctrl+Space切换中英文输入状态就显得有点麻烦了。在智能ABC

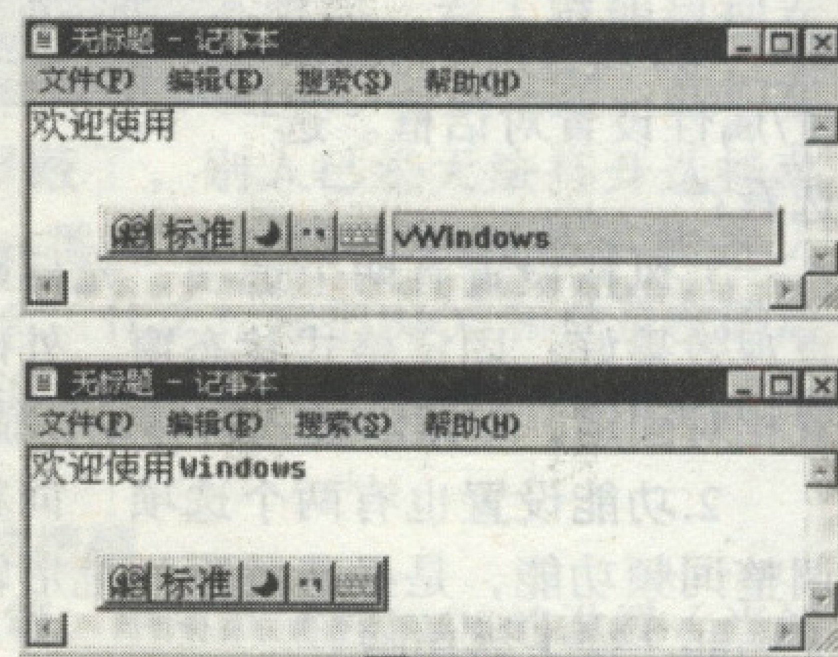


图 4

输入法的中文输入状态下输入英文，只需要在输入英文前加一个“v”即可。

例如：在输入过程中希望输入英文“windows”则只是输入：“vwindows”，再按空格键即可（见附图04）。如果是一段英文文章，你完全可以不必切换到英文方式。键入“v”作为标志符，后面跟随要输入的英文，按空格键即可，英文字母就会出现，“v”本身并不会出现。

九、直接输入图形符号

有很多朋友，特别是计算机的初学者经常问我怎样输入图形符号，特别是在类似记事本之类的程序中时。其实在智能ABC输入法的中文输入状态下只要输入“v1”—“v9”就可以输入GB-2312字符集1-9区各种符号（其实就是区位码输入，只是省了切换，方便了许多）。如：要输入☆，只需要在中文状态输入框中键入“v1”，然后翻几页就可以看见“☆”了。

十、中文标点的输入

中文标点符号的输入在各个输入法中都是一致的。智能ABC在此基础上提供了书名号自动嵌套的输入功能，以满足单书名号必须出现在双书名号中间的一般约定；书名号的输入键为“<”和“>”键。第一次按“<”时，对应的输出字符为“《”，再按“<”时，则出现“〈”。此后如果输入的“>”与“<”能够匹配上，则再次输入“>”时，则出现“》”。

为电脑“加速”的几种有效手段

北京 黄立伟

你买电脑的时候一定对你相中的电脑非常满意，于是你把电脑抱回家里。但一星期后，可能钱还没付清，电脑就象老牛拖车一样慢腾腾了。不过不要紧，你可以自己动手（免费）提高电脑的运行速度，方法也不复杂。

1.超频

利用超频的方法，也可以加快电脑的运行速度，但这是一个比较复杂的问题，本文就不探讨了。

2.提高硬盘的速度

Ultra DMA硬盘的传输速度可以达到每秒钟33MB，是标准IDE硬盘的2倍。但是在windows95/98的缺省设置中，DMA是禁用的。打开“控制面板”/“系统”图标/“设备管理器”，展开“磁盘驱动器”，选择“UDMA驱动器”图标，打开“属性”/“设置”/“选项”，选中“DMA”，关闭所有对话框，重新启动电脑。

3.整理硬盘碎片

在“开始”/“附件”/“系统工具”中找到“磁盘碎片整理程序”，这个程序可以对硬盘上的碎片做最合理的整理，使系统的性能提高。

整理稍大的硬盘可能要花费几个小时，所以你不妨在睡觉时做这个工作，第二天一早你会发现电脑的速度已大大提高了。

4.让显卡轻松工作

如果发现电脑屏幕刷新速度缓慢或有其他视频干扰，原因可能是显卡的工作负荷过大了。事实上，一些显卡根本不能支持它们所声称的屏幕分辨率和颜色位数。

要减小显卡工作量其实很简单：打开“控制面板”/“显示”/“设置”，在“屏幕大小”中改变屏幕分辨率，在“颜色”中减小颜色位数。其实，除非要做图形设计，否则32位颜色并没多大意义。

5.定期升级驱动程序

查看显卡、声卡、CD-ROM驱动器、显示器、打印机以及主板厂商的网站，看看是否有适合的新驱动程序。

6.提高CD-ROM性能

你可以通过增加高速缓存来提高CD-ROM的性能：右击“我的电脑”，打开“属性”/“性能”/“文件系统”/“CD-ROM”，拖动“追加的高速缓存大小”游标至“大”，将“最佳访问方式”设置为“4倍速或更高速”，然后单击“确定”，重新启动电脑。

7.使用32位文件分配表（FAT32）

如果你已从Windows95升级到了Windows98，为了使性能发挥到最佳状态，最好使用FAT32：打开“资源管理器”，单击每一个驱动器的图标，选择“文件”菜单下“属性”命令。如果“文件系统”为FAT16，单击“磁盘清理”/“其他选项”/“转换”。

8.使用图形“全部硬件加速”

你可以用与以上类似的方法使图形的硬件加速最大化：右击“我的电脑”，打开“属性”/“性能”/“图形”，拖动“硬件加速”游标至“全部”。

9.没有网络的网络服务器

如果你的电脑内存大于16MB，即使你不使用网络，也应将电脑设置为“网络服务器”，这样电脑性能将得到很大的改善：右击“我的电脑”，打开“属性”/“性能”/“文件系统”，选择“电脑的主要用途”下拉菜单中的“网络服务器”，并拖动“预读式优化”游标至“全部”，然后单击“确定”，重新启动电脑。

怎么样，相信你用了这些招数后，一定能让你的电脑“旧貌换新颜”。

上期我们介绍了玩游戏成才的小专家苏旅，不知道大家对他的经历有何感想，欢迎来信交流（征婚的话就恕不接待了）。另一位客座专家龚胜，他的成长道路却完全不同。下面请大家听听他自己是怎么说的。

我的自白

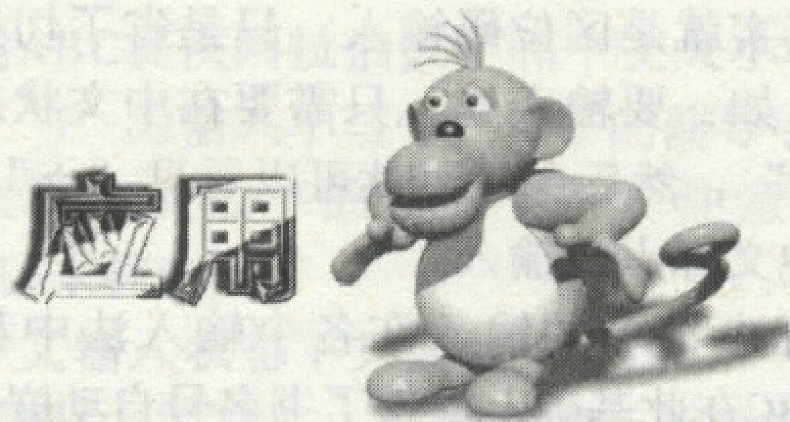
我1971年出生在“跑马溜溜的山下”——四川省康定县。那是一个很小的县城，但那儿有很蓝的天空和很美的大山。小时候我最喜欢的是天文和地理，5岁多刚会识字时让父亲买的第一本书居然是《恒星、行星、星系》，小学3年级时就成为了学校“小小地震站”的成员，知道了怎么用相纸记录地震波。十多岁时我随父母到了成都，中学时我最喜欢物理、化学，曾做了一个很大的热气球，在校运会时放飞，很是露脸。但与计算机关系最大的数学和英语却很差，高考时正是这两门拉了后腿，不得已就读于偏远的包头钢铁学院，学的专业是和电脑几乎不沾边的轧钢。但正是在这里我第一次接触上了电脑。

和现在很多朋友对电脑的认识和兴趣往往是来自于游戏不同，我对电脑的兴趣来自于编程，从最简单的编程打印九九表，到后来复杂的有限元计算，我一直对电脑快速计算和与人交流的能力有一种顶礼膜拜的感情。而我对专业几乎没有什么兴趣，相反学校图书馆计算机方面的书籍几乎让我借了个遍，对我影响很大的一本书我至今仍记得它的名字叫《APPLE Ⅱ趣味编程指南》。那时候，有几本杂志对我帮助也挺大，一本是改版前的《电子与电脑》，还有一本叫《新浪潮》，阅览室里有关计算机的杂志常被我“开天窗”，现在想起来颇有些内疚。

毕业后我进了一家国企，刚开始在车间上3班倒包装钢管，刷了1年的油漆。后来经过自己努力，我调到了该厂的计算中心，在古老的VAX机上用C语言从事管理软件的开发和维护工作，一做就是2年多。那是一种非常纯粹和低层的软件设计工作，几乎每一种功能的实现都需要自己写代码，现在回想起来，正是这2年多的程序员经历，让我对电脑又有了更深刻的理解。

问题解答

因为偶然的机会，3年前我开始在一家报纸开设“你问我答”栏目，由此走上了与媒体合作的道路。几年来先后发表了上百篇计算机方面文章，并任新浪网“硬件论坛”版主，搜狐“你问我答”栏目主持，还在四川人民广播电台主持“龚师傅热线”节目。我的日常生活几乎就被与朋友们的问题交流所占满。而正是在从事这些工作的过程中，自己对电脑和网络的认识又得到了进一步的提高。当我第一次与媒体合作时，当时的编辑送了我一个“龚师傅”的笔名，说实话我一直为我妄称“师傅”深感汗颜。计算机技术博大精深，真诚希望今后朋友们能来信来电指出我在文章和问答中的胡言谬误。



客座专家：龚胜
客座专家：苏旅

读者　田朝阳问： 我有6台电脑，配置如下：CPU P166 内存：EDO32兆 网卡为TE2000 台台有4.3G的硬盘，操作系统有win95,win98，我用同轴电缆连接起来组成一个网络，都可以共享。现在我买了一个调制解调器，想用它和一根电话线，花很少的钱（500元以下）让6台电脑都可以上Internet，行吗？具体怎么做？谢谢！别人说有共享软件，能让6台电脑用一根电话线上Internet的软件又有哪些（好用的）？

答： 使用WinGate可以很方便地实现在LAN上多台机共用一个猫（一个帐号）上Internet的功能。前提是所有机器正常连网，并安装好TCP/IP协议，其中一台机器连有Modem并能正常上Internet（作为服务器）。

一、“服务器”的安装：

直接运行Setup程序，输入ISP提供给你的POP3、SMTP的IP供收信和发信使用，同时还要输入正在安装的这台Gateway Machine的名字及其在局域网中的IP。WinGate本身预设了许多服务的默认port口（如http为80，ftp为21，telnet为23，SOCKS为1080），一般不要改动这些port口的默认值。

安装完成后，WinGate会在每次开机时自动装载，你也可以手动从菜单启动或中止 WinGate Engine。WinGate的管理和监

控在Gatekeeper中完成，可以设一些“规则”，规定哪些IP可以经过您这个代理走，可以到哪些IP去以及时间等，还可以实时看到当前联机的用户。

二、“工作站”设置

1.Win98的配置：

首先确保机器正确安装了TCP/IP协议。在控制面板中，双击网络,在TCP/IP属性中将您装Wingate的机器(服务器)的IP地址作为dns server添加上。

2.浏览器的配置：

以Netscape为例：打开菜单Options,选取Network Preferences，再选取Proxies，再选中Manual Proxy Configuration, 在View中输入以下值：

HTTP Proxy: 服务器的IP地址 port:80

FTP Proxy：服务器的IP地址 port:21

Telnet Proxy：服务器的IP地址 port:23

SOCKS Proxy：服务器的IP地址 port:1080

IE的设置类似。

WinSE版自带了ICS功能，共享上网设置使用就更简单了。

四川　龚胜

泸州　火鸟问：小弟最近想买块3D加速卡，但苦于主板较老，没有AGP插口，所以想请问一下是否有PCI插口的3D卡，能否介绍一些（详细点）？

答：目前市场上的PCI高速显示卡并不多，如S3 Virge DX、GX2等只能算是入门级3D加速卡，价格在150-250元左右，早期的Voodoo（子卡）及Riva 128 PCI则是后来出现的中级产品。而Voodoo2是1997年时PCI接口中比较流行的3D加速子卡，目前多为二手产品，有8-12MB的显存，价格在400-600元左右不等，适合对3D加速有一定要求的游戏。目前，市场上的PCI 3D加速卡主流产品有TNT、TNT2及Voodoo3等，如华硕的V3400、丽台的S320等都有对应的PCI版本产品，其性能也还不错，是升级的好选择。但选择此类显示卡时要注意与机器的整体搭配，如机器本身CPU较慢，内存较少时，升级显示卡的作用不会很大。

湖南　苏旅

读者　李想问：小弟最近新买了一台品牌机，出现一些问题，请指点迷津。

机子中自带的56KModem(不知道是什麼牌子的，只知道用的驱动程序是HSP56K MICROSOFT），每次上网状态显示一般在31.2K，为什么最高也就是33.6K，用了一些加速软件如（极品飞猫）都没有用，怎么提高速度？

答：多是电话线路的问题。56KModem通讯协议是在既有的电话线路上挖掘数据通讯潜力的廉价解决方案，其首先要求有一条优质的电话线路。应避免电话线路是载波线路、分机线路或多噪音的低质量电话线路。显然如果你的电话在通话时都能明显地感觉到噪音干扰，并且你的老式Modem连33.6K的通讯速率都不能保证的话，那么无论用质量多高的56K“猫”，也无法保证高速连接。使用56KModem时电话线路的质量一定要高。

另外由于56KModem被设计成“传输速率不对称”的形式，通过连接ISP特殊的数字式局端设备，下载速率最高可以达到56K，而上传速率依然只能维持V.34bis协议规定的33.6K，它本身并不具备以56K速率发送数据的能力。两只56K的Modem在点对点通讯时，最多只能以33.6K的速度连接。

四川　龚胜

读者　vern_wy问：1.哪里可以下载TI芯片“猫”的驱动程序？2.如何修改注册表以改变光驱的缓冲区大小？3.PⅡ450的CPU是否会成为TNT2（32MB PRO）的瓶颈（假设其他条件均为理想）？4.i740显卡是否不支持STR？

答：1.去www.mydrivers.com（驱动之家），这是国内最好的专业硬件驱动程序下载站点。关于TI芯片Modem的驱动程序有不少，在其“Modem驱动下载”中即可找到。2.自己改动注册表找光驱缓冲比较麻烦，而且也只能改善光驱读盘速度，你可使用MagicSet、豪侠、TweakIt等Windows修改软件进行修改。3.TNT2的显示卡对CPU速度有着一定的依赖性，在400MHz以上CPU使用TNT2就可以得到不错的效果，当然，能够达到600甚至700MHz的速度更佳，但过高的CPU频率反而无用。4.i740显示卡支持STR技术关键要看厂商的设计，据我所知，i740芯片本身是能兼容STR技术的，目前市面上的绝大多数i740显示卡都能兼容STR技术。

湖南　苏旅

杭州　snake问：据说瘟酒吧在每次正常退出时，会将注册表生成一个备份文件，以某个名称存放在某地，可我在我的机器上找了半天（毫不夸张）也没找到，请问在什么情况下，他不会自动生成注册表备份文件？如果要生成，应该怎样设置？

答：注册表是Windows系统用来保存硬件配置与软件设置的中央数据库，它对系统及其中的软件能否正常运行起着至关重要的作用，由于应用程序和硬件

配置经常修改注册表和给它增加内容，因此注册表比计算机中的其他较为静态的文件更容易出错或受到损坏。因此在注册表完好时对其备份是非常必要的。

由于注册表的重要性，Windows系统在C:\WINDOWS\SYSBCKUP目录中以CAB文件格式备份了最近五天开机后的系统文件。其备份文件名分别是rb000.cab、rb001.cab、rb002.cab、rb003.cab和rb005.cab。该CAB压缩包中包括了User.dat、System.dat、System.ini和Win.ini等系统文件。要从上面五个CAB文件中提取相应的系统文件可用Windows自带的Scanreg.exe命令,进入纯DOS方式，在DOS提示符下运行Scanreg命令;点击Start按钮，scanreg将对核心系统文件进行检测，当一切正常时，将进入下一个操作界面。按View Backups……按钮，Scanreg将显示C:\WINDOWS\SYSBCKUP中的注册表备份文件，选择其中的一个CAB包后点击"Restore"按钮进行恢复，完成后点击"OK"按钮重新启动计算机，损坏的注册表就恢复正常了。

此外在Windows 9X CD－ROM安装盘中有一个可对注册表制作9个备份的程序：Cfgback.exe。想制作备份时，只要双击Cfgbck.exe并按其给出的详细提示做就行。当然对注册表的两个文件也可以用纯手工的方式备份，只是需要注意其属性为"隐含、系统"，COPY时需作相应处理。WINDOWS 98中新增了一个程序SCANREG.EXE，当注册表受破坏时可在WINDOWS 98启动时按F8键，进入命令行方式，运行SCANREG.EXE（具体位置在C:\WINDOW\COMMAND中），选择START→VIEW BACKUPS再从备份了的注册表中根 据备份的日期选择一个可用的，进行恢复即可。

四川 龚胜

2000年第15期读者 violin问：当我按下shift键，重新启动机器时，在出现"windows is now restarting"前，有两行

"run-time error R6009

-not enough space for environment"

我不知道是什么意思，如是错误信息应如何解决？我的配置是：奔腾Ⅱ350，Intel SE440BX-2主板，创新TNT显卡，创新SB live value 声卡，64M内存，6.4G硬盘，Windows98第二版。

答：按shift键重新启动与正常重新启动的区别在于：当你按shift键重新启动的时候是不处理config.sys及autoexec.bat这两个文件的。虽然Windows 98不一定需要这两个文件来启动，但有些程序还需要这两个文件配合才能正常工作，尤其是创新的东西，特别是其声卡，一般不好解决。但你可以检查一下config.sys及autoexec.bat的设置，之后再重新装一下声卡和显卡的驱动，运气好的话就可以解决。

北京 狂风

读者 邦问：我有一台机器，是赛扬366，64MB内存，6.4GB硬盘，主板是硕泰克SL-67FV，Slot 1结构。最近我想升级，并有几个问题请指教：1.这块板是否支持赛扬Ⅱ。2.主板最高是8倍频，赛扬是66外频，66×8=528，也就是说，最高只能是533。听说可以上566，只须在BIOS中设置外频为75（或更高），倍频设置为566/75=7.5（或更低）就行了，不知是真是假？

答：1.主板支持赛扬Ⅱ主要看以下几点：1)主板能否支持最低为1.3V的CPU电压，至少也要支持1.5V；2)主板的稳定性能；3)需要通过购买Socket370转接卡来实现对赛扬Ⅱ的支持。2.您说的有一定合理性，但也有明显错误。首先目前市面上流通的赛扬A及赛扬ⅡCPU几乎都是锁了倍频的产品，如533MHz的倍频是8，一般不能用常规办法进行更改；其次，倍频不变，提高外频可以使CPU超频这是对的，一般来说66MHz到75MHz的调整由于超频范围不大，赛扬CPU尚可接受，但如果调整太高如超过83MHz就很难说了，一般很容易死机或者是烧毁产品。

湖南 苏旅

读者 星星问：请问怎样用Word2000发传真（从电脑发到传真机）？

答：用电脑给传真机发传真是不需要什么手续的。如果用Win95/97连软件也用不着再安装，但不知为何Win98去掉了内置的传真软件，但仍可以使用Winfax之类的第3方传真软件；此外一般Modem也会附赠相关的软件，如著名的BITWARE 及"消息中心"等。用电脑给传真机发传真类似远程打印，效果非常清晰。而且内容可以不必先打印到纸上，是一种值得推广的"绿色办公"方式。

四川 龚胜

读者 波波问：我有一个问题想请教：我于半年前买了一台"品牌机"，配置是：主板INTEL-CC820/CPU-PⅢ500/128MB内存/硬盘15.2GB/S3-Savage4-32MB显存/Acer40x光驱。在玩3D动作版游戏时，一旦鼠标或键盘操作过快，轻则游戏画面断断续续，重则干脆死机。请问这是何原因？是我的配置有问题吗？我的配置合理吗？如要"开刀"要把哪儿换

了？

答：游戏问题可能是以下3点造成的：1.你的显示卡有问题，S3 Savage4本身速度一般，而且兼容性也不怎样，在运行一些对显示卡要求比较刻薄的3D游戏时速度较慢，而且效果也一般。同时，注意及时更新显示卡的驱动程序也是很重要的。2.你的CC820主板是支持SDRAM的版本，对SDRAM的支持有问题（MTH兼容问题），因而有可能对程序使用和内存运作造成影响。3.检查你的机器是否有病毒，可使用PC-Cillin 2000或者Kill98最近版进行杀毒处理。你的机器配置没有什么大的问题，只不过显示卡相对落后，而且主板可能有兼容问题。



湖南　苏旅

2000年第16期“疑难求解”中山东　yez8611问：在玩《剑侠情缘Ⅱ》的时候，我打到了天王帮，剧情告诉我去池塘里打一个木人阵，我却怎么也没找到那个阵，请问这个阵在哪里？从哪里进去？

答：只要走到北面两个侍卫中间，可看到南面水池中有一个石台，利用轻功“Alt+鼠标左健”点击那个石台，便可以到达。台中间有一个地道，进入便可去攻打木人阵。

北京　樱木

2000年第16期“疑难求解”北京　服部半藏问：在玩《最终幻想Ⅷ》时，我在商议完如何劫持大统领列车后，该在车里做什么？

答：商议劫持方案后，到走廊与小鬼谈话，说准备好了，就开始行动了。

北航 Anakin Skywalker

2000年第14期“问题交流”栏目北京　ANYONE问:我有一个问题：我的“猫”——实达5600DB，一插上与电话连接的线就无法拨号，只发出怪声。怎么办？

答：我购买的也是实达5600DB的“猫”，有同样的现象。其实是你的电话在作怪，把你的电话的“长途锁”功能专用钥匙打开，还有把“防盗开关”关上。

问题解决后，欢迎来E-MAIL，我的地址如下：ALDLALDLALDLALDL@SOHU.COM。

甘肃　赵海龙

2000年第15期“疑难求解”青岛　刘振伟问：1.近日在玩《新西游记》时，玩到名气城北方魔塔，悟空等人走左门，已经走到魔塔16楼，刚上楼梯有一个指示牌：“堵塞？哼，不可能……”，能看到进入下一层的楼梯，但一直找不到路，请众高手指点迷津。

答：走到魔塔16层后，紧靠楼梯的左侧墙壁有一看不见的密道通向一传送点，仔细一点就可以找到。还可以在墙壁附近多转一会儿，出现怪物后墙壁等物品会变透明（可以设置），就会很方便地发现通道。

北京　张伟

疑难求解

天津　张璁问：《万王之王》下载后的档案有什么用？为什么连接不上《万王之王》的官方网页？为什么无法观看游戏动画？

读者　小陈问：我在Win98界面下安装游戏时，它要求在MS-DOS下运行，结果就98也进不去，游戏也玩不了，出现98界面的时候，就停在游戏的开始处。后来给我瞎折腾了以后，连鼠标都不能用了。结果我把Win98重装了一遍，电脑还是找不到鼠标，可把我给急死了，怎么回事啊？

读者　a_ray问：我是大众软件的忠实读者，在此请教一个问题：我的机器主板是大众VA-503+，CPU用K6-2 400超450，PC100 64M内存。希望流畅运行《命运战士》，请问用什么卡效果最好？另外TNT2对《三角洲Ⅱ》是否有帮助？

读者　maxbird问：我在玩《最终幻想Ⅷ》C盘的时候，总不能完成巴拉姆市的任务。根据本刊2000年第6期所介绍的攻略流程来做的话，那只长耳猎犬不动，而且到火车站也看不见雷神，不知怎么回事？

读者　bj007问：本人有一台CD-R，不知为啥刻不出东西？我的CD-R是HP-7100E（很老吧），主机是P-MMX 200 3GB SCSI。还有一个问题，我的声卡——创新VIBRA128，为什么在玩游戏时总有杂音？其它时侯没有问题，是不是坏了？

晶合后院通鉴之一

后院在大家煎熬N周后的2000-7-12（N>XX）终于开张了，据说每个人都为此付出了惨痛的代价。蓝桥在苦熬两宿后不识家门，差点儿与女友反目，后据说多亏蓝桥也曾练过屁股朝后平沙落雁式，姑奶奶才终于一笑释前嫌。Robot在昏沉中骑跑车到家，沿途撞倒警察无数（自己的解释是撞到与否心中无数），此后一上道，就会觉得心神不定。蜗牛的壳则越来越厚重，上班的时间也明显变慢了。Ken具体变成什么不得而知，因为他在此之后就如同水分一样在炎夏中蒸干了……而Lrosa不愧为专业级的Boss，浑若无事，迄今尚还没有明显变异征兆，还在持续观察中。云起则因为不负责任的个人原因没有参加本次大会战，看到大家勤力如此，心中充满负罪感，就想在以后的工作中多多表现，以稍补前期脱队之过，可是后来发现自己力所能及的事情也是不多，遂动笔纪实后院通鉴，以备后世追怀查考。

不论前期走了多久的路，受了多少的苦，新的历史纪元的巨轮开始缓缓转动了。也许很多不尽人意，也有很多的错误，给很多的后院居民带来了很多的不便，而且工作上传时间也比预定公告时间晚了一天（其实就是过了零点几分钟），但是我们的网络特工们的辛劳没有白费，没有功劳也有苦劳，希望大家对他们表示基本的慰问，有了问题再狙击，这些赞誉就请给予他们吧，毕竟他们是付出了的。

欢迎来到这个史前生物的集散地——晶合后院。你进入了一个未知的世界，如果你觉得自己够COOL、够HIGH，就进来吧，这是大软特工们的陷阱，专门给你的陷阱！你会遇到你人生从来没有遇到的生物，发生没有人可以预料的事情，找到现实中没有的宝藏，只要你还有颗探索的心，那么晶合后院就是你最好的选择。这里遥追史前，可是在历史上却罕有记载，因为它是晶合纪……

来到后院，为了暂保自身安全，你只能鱼龙混珠，化身为后院最低等的生物——史莱姆，杂在一群“乌合”当中。为了不暴露身份，你要和每一个史莱姆做同样的事情，要遵守后院法则，维护后院条理，同史莱姆同吃同住。你一定要保护好自己，不要让别的生物发现有入侵者。史莱姆们在后院的生活还是温馨惬意的，可以自由言论，可以自由活动，但是一定要注意几个生物，假如你被别人发现你不是本地生物还好商量，如果是他们发现了你的的异常，你一定会被清理出后院。他们是后院的几只洪荒级的召唤兽，完全受雇于一个叫大内总管的奇特生物，没人知道他是谁、什么样、性别和其他特征，他对几只召唤兽的管理完全是远程控制，不明白这几只很有本事的召唤兽如何听从于他的安排，总之世界上天外有天，晶合纪也是如此，要度过你在后院探险的日子，就要小心谨慎地躲开他们。他们的称号与众不同，有大天使级的Ken，守护天使级的狂人，暗天使级的蓝桥，还有个男女莫辩的猫天使级的云起。当然，大内总管控制的召唤兽不止这些，还有几个以史莱姆的身份匿藏在你们当中，时刻监视你们对后院的一举一动。每一分钟都充满危险，而又充满希望的后院，试问，你能拒绝吗？

为了你，我要去冒险！简单的一句歌词却有后院的精神。在险象叠出的后院里，也常演绎着一幕幕感人的童话，因为有危险的地方就会有援助，有仇恨的地方就会有爱情！这里，你不是孤军奋战，因为你不是偷渡进来的唯一的史莱姆。找吧，找到你的同伴，和他们交流，和他们一起探险，一起度过难关。也许他们就在你身边，也许他们是打入大内总管身边的伪召唤兽，也许他们比你进来的时间长了很多，适应了这里的生活，真地爱上了后院，被后院同化了，真地变成了后院的生物，又在时间的催促下慢慢升级了。总之，他们就在你的身边，只要你用自己的那颗渴望寻觅的心，在爱的召唤下，他们终归有一天会出现。

后院并不孤独。

小编语：《大众软件》网站晶合后院自从7月12日正式改版推出以来，受到广大网友的热烈欢迎和积极参与。不过，我们的读者也有许多暂时无法上网，他们对晶合后院也非常有兴趣。为了使这部分读者朋友能够对自己的后院有一些了解，我们特别邀请后院的“猫猫天使”、偶像兼呕像明星云起同学撰写了这篇《晶合后院通鉴》，希望诸位喜欢。





电脑渐渐成为中国家庭的必备家电之一，网络更是以惊人地速度蔓延着，这种情况下，网络聊天室不可遏制地自然成为年轻的中国网民的首选热门场地。

你在聊天室里干什么？你想在聊天室干什么？

读者　异想天开：聊天室顾名思义就是给网民聊天交流感情的地方，但是现在的年轻人已经把一些聊天室变成了他们的小据点，在这里他们争强好胜，更有甚者已经把聊天室认为是网上的小黑社会，我也作为一个年轻的老聊客说说现在聊天室里的男聊客的一些聊天心理（女的我可不敢说，厉害呀）：

第一，就是想交点朋友，抒发抒发自己的感情（小编：废话）；

第二，大家都想当网管，都想以权谋私；

第三，大家都学会踢人，想在聊天室大展拳脚；

第四，每个人都想用炸弹炸人以求炸后闻火药味的快感（很少有人会，但以前不也是踢人很少有人会吗，可现在不都会了吗，我想总会有那么一天聊天室里炸弹漫天飞舞的时候）；

第五，有的孤独的男人想尝试一下网恋的滋味；

第六，有的人想在网上找点自己想知道的信息，向行家请教问题（我看到的很少）。

以上就是我对聊天室大多男士心理的分析。

（摇了摇头，一副伤心的样子说）哎，以前的聊天室已经是过眼云烟了，真是怀念呀，那时的聊天室里都是良民，现在他们都已经被逐出聊天室了，赶不上所谓的“潮流”了。可是我还要说聊天室是大家的应该大家来维护，等到有一天真是炸弹满天飞的时候，那……（声泪俱下）。

我所说的聊天室不是指全部的，网易我觉得就很好，我是一个锦州人，经常上南北城的月光剧场聊天室，那儿的聊天室可越来越不像聊天室了（我听说Walker大人很厉害，不妨去那儿看看，保证你不知为什么就被踢出去了）。

读者　孙彬：我来谈谈我对聊天室的一些感觉。

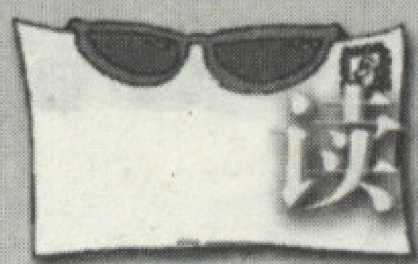
如今上网的人是越来越多。上网能做很多的事情。不过想要工作一天上网找个地方去轻松，去发泄一下就最好去聊天室坐坐。聊天室中可以说是形形色色，什么人都有。虽然现在有了OICQ可以独聊，但是独乐莫过于众乐，大家在一起高谈阔论不是更好！在这里不在有身份的差异，不再是戴着面具作人。可以在这里激扬文字，充分享受网上自由的空气。萝卜青菜各有所爱，你可和每个人都说上几句也可绕着一人，穷追猛打。其中的滋味只有在聊天室中才有能感受到。

读者　与雪为伴：网络聊天的产物——网恋

每一个新上网的人都是从聊天开始接触网络的，我也不例外。其实对于每一个网人而言，聊天室的魅力永远是那样的不可抗拒，在这样一个虚拟的空间里，你或许正一个人孤独的坐在家里的电脑桌前，或许你正新奇的呆在一个陌生的网吧中，亦或是你正坐在自己的Office里背着Boss忙里偷闲，但是你却总可以在聊天室里和各式各样的网人打交道，感受网络聊天所带来的快乐与新奇，没准你会结交到不少的好朋友，亦或是一段flyindance式的网络时代的爱情。

相信60%以上的中国网民都看过《第一次亲密接触》这本小说，小说里痞子蔡和轻舞飞扬（flyindance）的爱情故事非常之浪漫、凄美，看过的人很少能不为之动容。而接下来大家很自然而然的一个想法，那就是——我也要在网上找到自己的flyindance，我不敢肯定网上的女孩们是否也想找到自己的痞子蔡，但至少我想网上的男同胞们大多是这么想的。可小说毕竟是小说，你把网络当成自己浪漫爱情的希望，可网上有flyindance那么完美的女孩吗？

不可否认，网恋的感觉的确很美。在网上聊天的时候，双方是通过文字信息的交流来沟通彼此的感觉和情感，这样的沟通方式使两个人很快地彼此熟悉，两个人的心也很容易地紧紧贴到了一起。也许过不了多久双方会开始电话联系，有了声音的交流，两个人的感情自然会得到进一步的加深，这两段时光大多会是网恋最美好的时光，浪漫的感觉洋溢在每个不眠的夜里，洋溢在聊天室里的字里行间，洋溢在电话旁的点点滴滴。但是网恋的两个人总会有见面的那天……和异性网友见过面的网人应该都明白，见面的感觉和网上的感觉、电话里的感觉会相差很远、很远……网友们对于网恋有一个很贴切的形容，那就是“见光死”，相信大家应该会明白这句话的含意吧。也许有人会觉得见面跟网络聊天没什么关系，但这恰恰是网



络聊天发展而来的结果……

最后，一定会有不少网人站出来用“你懂什么是网恋吗？站着说话不腰疼”之类的话来指责我，并且要拿自己的浪漫经历来教训小弟了。这也难怪，事事无绝对嘛，也许在经历过几次失败的网恋后，你真的会不经意间在这茫茫网海中找到属于自己的爱情——也就是“传说中”的网络时代的爱情……就比如我，我的女朋友雪儿就是在网上认识的，至于是怎么认识的，相信几个小编应该是再清楚不过了（小编注：你说得很清楚，我听得不明白），“在我们相遇的地方，小编们依然人来人往，依然有老编在游荡”。

读者　lul：我感到聊天室是个好地方，对于现在的年轻人来说，为了生活，他们不得不在这个尔诈我虞的社会中去处理那些勾心斗角的人际关系，现实生活给了他们太多的压力，太多的不自由，无论是言语上的还是身体上的，所以他们有时侯也需要发泄一下，如果是出去玩，只是将身体放松了，而心中，其实更累。他们需要的是倾诉，所以聊天室很适合他们，他们可以无所顾忌地说想说的话，可以对网友们大发牢骚，大谈苦经，也不怕有人打小报告。

石家庄　吕布：天底下完全不喜欢聊天的人少的像月圆时的寒星，聊天的快乐完全没有固定的范围和没有确定的责任。你不知道躲在ID后面的是什么！也许是大眼睛、穿黑衣的游泳健将——金鱼；也许是长舌头的短跑运动员——看门狗…… 聊天室带给我的还有……故事！

当我在chatroom中遇到她，不，应该说是和她聊的时候，我才发现自己错了。

她的名字是英文的，对不起我不记得了，印象中她的中文意思是“风神”。起初我和她谈论自己对风和雪的喜恶，以及一些对其它事物的看法。后来，不知不觉地聊到生活和她的“男友”，其实是在现实中行如路人，而在网上却百般温柔的一种。并且，他们约好了会在每星期的一天在同一个聊天室里聊天，而且在现实中却不打电话，不见面，什么也不，甚至不知道对方的真名！

我问她：“你幸福吗？”她说：“是的，我幸福！”我问她：“你满足吗？”她回答：“是的，我满足！”我又问：“为什么会这样？”她说：“有些东西带在身边不觉得重要，分开了才懂得去珍惜。这样的感觉最好、这样的爱情最纯真。我需要的就是纯真，只有网络才能给我。”

我许久没有回答，也许她找到的就是纯真吧！

现在我很少去chatroom了，不知她找到现实中的纯真没有。至少她让我明白了一句话：距离也是美的！

苏州　汤承承：说到聊天室，在国内可以说是如火如荼，被众多网迷所宠爱，各大聊天室也是人声鼎沸。可以说，聊天室就如同茶馆一样，是人们散心聊天的好去处。可不知是否有人想过，你这般如此地“侃大山”，时间也渐渐地流逝，还有就是昂贵的上网费用。可以说，有些人上网就是为了聊天，可这有必要吗？你若想聊，去窜门不是得了？亲朋好友之间欢聚一下也未尝不可。人生的时光是有限的，反正我是不愿意把美好的时光浪费掉。

聊天室里聊的是什么？钱！

下次讨论题目：

1.微软VS法官。

2.TCL进军互联网的脚步。据说TCL将为此注资5个亿，对此你有何高见？

3.玩游戏真是“‘海洛因’的静脉注射”吗？

以上3个问题是今后几期大众论坛的讨论重点，你可以挑选一个感兴趣的话题高谈阔论，也可以一网打尽尽吐为快（可以提高上杂志的命中率）。

敬请来“弹”——大众论坛。

“顺新有奖问答活动”获奖名单

特等奖　北京　高燕　**奖　品**：红外线多媒体电脑主机

一等奖　云南　卢朝光　福州　潘枫　广州　潘华宏

奖　品：Kinpo694主板1块

二等奖　北京　朱佳　湖南　曾真　上海　金诗宇

奖　品：Kinpo810主板1块

参与奖　100名（名单略）　**奖　品**：《电脑护照》手册一本

第五届大众软件奖揭晓

第五届大众软件奖活动已于2000年8月24日圆满结束，现将开出的中奖号码公布，请各位读者密切注意！如果你幸运中奖，请速将奖券副券以及你的详细地址、邮政编码、联系电话、E-mail以及身份证号码或其他有效证件号码写清后，一并寄到大众软件邮购中心，地址：北京海淀区苏州街邮局89-045信箱，邮编：100089，我们会将把奖品寄到你指定的地址。兑奖截止日期为2000年11月30日，以当地邮戳为准，未领奖品将累计滚入“第六届大众软件奖”。

特等奖号码：10419
一等奖号码：43909 00841
二等奖尾号：1729
三等奖尾号：949
四等奖尾号：433 871
纪念奖尾号：48

特等奖：1名　香港、澳门游
奖　品：由北京创新未来科技有限公司提供

一等奖：2名　价值五千元的电脑软硬件
奖　品：由北京中恒讯视科技发展中心提供　富士数码相机、多媒体音箱
二等奖：10名　价值3000元的电脑软硬件
奖　品：由北京中恒讯视科技发展中心提供　创新MP3、多媒体音箱
三等奖：100名　价值1000元的电脑软硬件
奖　品：由英业达集团天津公司提供　教育软件
由奥美电子（武汉）有限公司提供　《暗黑破坏神Ⅱ》游戏玩偶或《暗黑破坏神Ⅱ》豪华版
四等奖：200名　价值500元的电脑软硬件
奖　品：由杭州晶天电脑软件公司提供　电脑游戏软件
由高拓电子科技公司提供　101网校上网卡
由美国威世智公司提供　万智牌
纪念奖：1000名
奖　品：由高拓电子科技公司提供　101网校上网卡
注：因《暗黑破坏神Ⅱ》游戏玩偶数量有限，将采用随机抽取方式。

主办单位：大众软件杂志社　协办单位：北京晶合顺达计算机公司

赞助厂商：

技嘉科技股份有限公司
英业达集团天津公司
高拓电子科技有限公司
北京金洪恩电脑有限公司
北京泛广网络技术有限公司
北京创新未来科技有限公司
上海育碧电脑软件有限公司
美国威世智公司北京代表处
奥美电子（武汉）有限公司
北京中恒讯视科技发展中心
杭州晶天电脑软件开发有限公司
北京实达铭泰计算机技术开发公司
北京晶合互动多媒体软件有限公司

第五届大众软件奖纪念券由技嘉科技股份有限公司独家赞助

五周年庆典特别节目

《大众软件》五周年庆典活动直击

Titanium

经过四次转车（其中包括两次搭错车）和半小时的步行后，Titanium终于找到了编辑部所在的公寓楼。把门拉开，走进那个传说中的地下室，经过“安检”并表明身份后，一干小编迎了上来，其中就有后院闻名的三国斑竹阿飞。

“同志啊，总算把你给盼来了……”阿飞紧紧握着Titanium的手说。Titanium真是感动得热泪盈眶啊，正想回答“是党和毛主席派我来的”，结果阿飞下半句到了：

“……所以，这次五周年庆典活动的报道就由你来写吧！”

“什么？！这……怎么我啊？是不是搞错了？”

“就是你了，不会错的！”

“飞哥，我跟你说，我不行啊……”

“你就不用推辞了，反正@#$%&（以下省去威逼利诱之语计XXXX万字）……”

想到阿飞手里枪刀的厉害，Titanium只好拿出一副我不入地狱谁入地狱的模样，接下了这个“Impossible Mission”……

于是，在没有什么战争的8月24日，太阳照常升起来了……

会场设在友谊宾馆的多功能厅里，这里的座位约能容纳300人，虽然离会议开始还有一段时间，人却差不多坐满了，除了大软老编和众小编外，合作单位的领导、IT业界的名人，还有大软的作者代表、读者代表都济济一堂，庆祝大众软件的五岁生日。

下午2点正，“庆祝《大众软件》创刊五周年暨第五届大众软件奖开奖仪式”（哇，好长的名字）正式开始！首先是关家麟社长致开幕辞。关社长系统地分析了《大众软件》这五年来的风雨历程以及所取得的成就，并对《大众软件》将来的发展方向提出了一些意见和建议。关社长的讲话言简意赅，台下不时发出热烈的掌声。

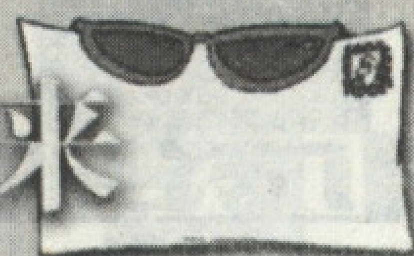
下午2点20分，会议的第二项：大众软件奖开奖仪式正式开始！

号码是由各界代表在电脑上随机摇出的，虽然一直没有什么中奖的运气，Titanium还是目不转睛地盯着台上，心里想着“如果我时来运转中了大奖的话如何如何”之类的事情，结果就在Titanium发愣的时候，大奖号码摇出来啦！纪念奖48，四等奖是433和871，三等奖是949，二等奖1729，一等奖……一等奖正在摇，嘿！第一个号码出来了——43909！第二个一等奖号码是0……0……8……4……1，00841？！Titanium隐约想起自己包里好象就有这么一张奖券，一辈子从来没中过比纪念奖更大的奖项的Titanium不禁振臂高呼：

“哈哈哈！我中啦！我中啦！我中……？！”

正所谓“乐极生悲”，就在Titanium沉浸在中奖后的巨大欢乐之中的时候，以阿飞为首的“饭票突击队”队员正从数个方向朝Titanium这边包抄过来，他们虽然服装番号各异，所用武器也不相同，但目标却是一致的，那就是逮住Titanium然后借中奖的机会蹭饭！Titanium明知寡不敌众但仍奋勇反击。然而，虽然Titanium乃是“酒精”考验的FPS战士，可敌军实在太狡猾，而且MP5SD5的火力偏弱，不幸负伤被俘并遭到严刑逼供，尽管数分钟后在老编大人的直接干预和斡旋下Titanium得以重获自由，但那张奖券却已经无影无踪……史称“奖券奇案”，为大软十大疑案之一。事后据官方报道称：Titanium身上伤痕逾百，其中Walker的9号枪枪伤计21处，Ken的牙印20处，阿飞的枪刀之刀伤17处，某神秘人物之刺蛇毒液灼伤10处……。可见战斗之惨烈、Titanium之英勇及“饭票突击队”之强大*^_^*（小编称：据查，T君中奖云云，纯属谣传。不过众饭票商也确实没白忙活）。

经历了这场“小小的”奖券风波后，会场重新归于平静（暴风雨后的平静，hehe）。科协的常志海书记将上台抽出特等奖的号码，大伙都全神贯注地瞪着大屏幕，生怕漏掉了哪一个数字。这次的特等奖不再是一台新型电脑，而是——香港澳门风情游！这是大众软件奖首次采用旅游作为奖品，充分体现了“大众软件奖”紧跟时代潮流的特色。不过，正如大家所猜想的那样，“饭票突击队”的主力Ken和Walker不甘心上次的失手，继续厉兵秣马，准备在摇出特等奖得主后第一时间发起攻击，会场上不时传来Ken的刷牙声以



及Walker的9号枪蓄能时低沉的嗡嗡声，听得Titanium的心里直发毛。常书记很快就摇出了特等奖号码——10419！会场顿时响起热烈的掌声，这里面就数Titanium的掌声最响——幸亏不是自己中啊！回头一看，Walker和Ken早已不见踪影，只听远处传来9号枪的枪声……

抽奖结束后，由大众软件的特约作者费江枫先生代表大众软件的广大作者向五周年庆典活动致辞。《大众软件》是国内首家采用特约作者制度的IT刊物，这项制度正式实施至今已经好几年了，《大众软件》已经拥有了一支高水平的作者队伍，能拿到《大众软件》的特约作者证，等于在业界已经树立起了部分"高大形象"。费江枫的发言情真意切，代表了我们所有作者的心声。

大会特别邀请的领导的讲话也都很真挚简短，使原来预计2小时的大会仅仅只用了1小时，刘社长也不罗嗦，随即就宣布会议结束。

真是大软效率！

罗罗嗦嗦写了这么多，也该结束了。

咱也得有些Titanium效率。

五周年"读者作者编者游玩"花絮二则

金眼妖瞳

野外踏青——哪里？

密云水库，我们来啦——

"先去看白龙潭吧。"不知谁提议（我要知道非砍他）。

山路蜿蜒，小道崎岖。只见Walker一人当先——不愧是徒步者，15分钟后，就不见了人影。

"哎！看那里，两条龙！！"

"是啊，一青一白。"

"你看那还有一水池！"

"这啥水池啊，怎么都干了。"

"这空水池，那龙也神不到哪儿去。"

"谁说的，诗云'龙岂池中物？乘雷欲上天。'你看那龙头朝上，尾朝下，指不定什么时候就飞了呢。"

继续赶路……

"请问到山顶还有多远啊？"

"15公里吧。"一老农答到。

"这么远啊，和军训一样啊。"

"幸亏不是夜间紧急集合来拉练的。"

已经山重水复了，正在疑无路呢。

"那儿有人家，去问问吧。"

这老农也挺幽默："别疑了，就是无路，再疑也疑不出柳暗花明来。"

"上边没景点啦？"

"往上走和这里一样，没什么看的了。"

"那白龙潭呢？"

"喏。"他往回一指，"上来时看见俩龙吗？"

"就是那两条旱龙啊？"

"就是那儿。"

啊——众人立仆！上当，上当。

有诗记之：

此山诚高惜无仙，
该池有龙水甚浅。
登山千里不辞苦，
安知龙潭即此间。

双人对决——谁敢？

[2000年8月24日，大众软件编辑部]

云起：碧落，碧落！

碧落：（狂奔过来）干吗？

云起：这是老妖。

碧落：你就是老妖啊？

老妖：呵呵，碧落你好。

碧落：（开始胡侃）今天晚上咱秉烛夜谈。话说天下大势，分久必合，合久必分。周末七国分争，并入于秦。及秦灭之后，楚、汉分争，又并入于汉。汉朝自高祖斩白蛇而起义，一统天下，后来光武中兴，传至献帝，遂分为三国。再谈诗词，从豪放谈到婉约。

（碧落这快嘴，连珠炮似的，一口气说了那么多，要不是老妖耳朵灵，天知道他都说些什么。）

老妖：（暗生敬畏）OK，我恭候。今天晚上10:30以后，去空军招待所407房间找我。

碧落：（这家伙，怎么没给我吓着？说得这么响，别真有两把刷子……）OK，等着我。

[8月24日晚11:30，空军招待所]

老妖：碧落这厮怎么还没来啊。该不会是……哈哈……

（暗想：幸亏他没来，否则我要输得太惨就没面子了！）

[8月25日上午9:00，小区大门口]

老妖：碧落啊，你昨晚怎么没来啊，我等了你一夜呢！

碧落：昨天我找你一晚上没找着啊！

（暗想：唉，这算是什么借口啊？怕就怕好了。）

《幕府将军——全面战争》中的日本历史

北京 费江枫

“兵者，国之大事，死生之地，存亡之道，不可不察也。”

——孙子兵法

“用武有其时地。”

——宫本武藏，五轮书，地之卷

前言

由EA推出的以日本战国时期为历史背景的游戏《幕府将军——全面战争》中，玩家们将会感受到游戏中那种深厚的文化底蕴。虽说这是一种异国风味的文化，可能玩家对此并不熟悉，但是如果你对这部分文化有所了解的话，那么这将会对你进行游戏有所帮助。



大和民族与其它民族一样，也有自认为是天神后裔的创世神话。神话中，日本本岛是伊奘诺尊与伊奘冉尊站在天上之浮桥，用天之沼矛激起地上水花而形成的。水滴在矛尖聚集，成为日本列岛。之后这对神祗下凡，竖立天之沼矛作为他们住所的中心支柱。日本于焉成形。

伊奘诺尊及伊奘冉尊有了后代。最初生出天照大御神（日之女神），但像有些家庭一样发生了家变：伊奘诺尊杀了第二个小孩——火神，因为火神让其母亲伊奘冉尊在生他之时无比痛苦。伊奘诺尊因悔恨而逃到冥府。另一个小孩，须佐之男，个性暴烈无比。他的狂暴行为包括投掷闪电飞越天空，甚至朝天照大御神投掷死马，强迫她躲到山洞中。日神躲起来时，世界陷入无止尽的黑暗中。最后天照大御神中计，被自己在镜中的美丽倒影和一串宝石项链所诱，离开了隐身处…

须佐之男为了赎罪，杀死八俣大蛇。八俣大蛇好食少女，亦好饮酒。须佐之男利用这两项弱点，将八俣大蛇引入陷阱，趁其酒醉时，斩下蛇首！在将八俣大蛇砍成碎片之际，他发现大蛇尾巴藏了一把剑，于是他将这把剑交给天照大御神。此即天丛云剑。

天照大御神是第一位出生的小孩，继承大地，也及时派了其孙迩迩芸神统治日本。天照大御神赐给迩迩芸神三项宝物，八尺镜，八尺勾玉及天丛云剑，让他能更顺利完成工作。上天所赐的这些宝物成为日本国宝。迩迩芸神离开天界，下凡统治日本，最后将王座传给其孙神武，神武天皇是日本第一位凡间天皇。他于公元前六六〇年二月十一日登基，这一天直至今日还是日本的国定假日。现任天皇是第一位天皇的直系子孙。

大约公元前两百年，素人天皇及其子大和太子（继位为稽古天皇），成为日本史上重要的转变动力。此时日本国是由许多氏族组成，其中最强势的是天皇所属的大和族。大和族（以其在本州中部的家乡为名）虽然只是众多部族之一，但他们宣称自己是日之女神天照大御神的后裔，握有统治日本的权力。素人天皇是第一位任命四位将军讨伐领内叛军的天皇。每位将军都赐与将军之名。大和素人是名半神话半史实的人物。他是以后武士英雄的典型：武艺超高的高贵战士，不断侵扰，击败众多敌人，虽然落得悲剧性的下场，但仍死得适得其所。

日本早期

“昔之善战者，先为不可胜，以待敌之可胜。”

——孙子兵法

更实际而非浪漫的早期日本是怎样的呢？考古学显示十万年前日本就有人类活动。日本的原住民是爱奴人，与后来抵达日本，逐渐逼迫爱奴人迁居到仅居于北海道的蒙古人种没有关联。迁入的种族，彼此之间订出部族的界线，互相隔绝，但随着时间演进，大和族由关东平原的中央地带开始统治全日本。大和族族长也通过创造出早期神道教作为国教来巩固权力。毕竟叛变天神后裔的后果，不像与其它领主交战那样简单，需三思而后行！



早期大和族统治之时，中国开始对日本文化造成影响。中国及韩国已经进化成为相对文化水平较高的民族。由于和朝鲜南部的百济王国贸易很方便，铁器，中国文字，文学、哲学传入大和民族的领土。日本统治者甚至采用中国文字来书写文件，这是日本信史的开始，时约为公元四三〇年。大和族也引进了佛教，佛教约一百年后传入日本。日本与主大陆分离的地理位置有两项好处：文

化，科技，观念都能引进日本，但到日本的航海过程太困难，可以阻止多余而无谓的观念及影响。也就是说，大和政权主要以中国官制为基础：宫廷有八个分明的阶级，还有上层议会，太政官，由此统治地方的行政长官。一切都由中央集权，首都在公元七一零年之前位于大和国境内的奈良，之后迁往京都，成为皇室所在地，直到一八六八年为止。



虽然大和族统一了日本，但在九世纪天皇逐渐失去管理政务的权力。他们成为权力的象征，而不再实际行使权力。天皇交出政权之后，权力落入以藤原氏为首的朝臣之手。天皇虽然一直在位，但不再统治日本。公元八五八年，藤原氏家督，藤原良房，成为他仅一岁大的孙子（先让自己的女儿嫁入皇室）的摄政王。藤原氏也将朝中要职——揽入己手，亲理国内所有政务。最后藤原基经于八八四年宣布自己为关白，一世纪之后，由藤原氏中最杰出的藤原道长接班。道长成功地让接下来的五位天皇都迎娶他的女儿，确保藤原氏在朝中的地位！

藤原时期，日本文化开始展示出自己的风貌，不再受到中国为主的文化左右。举例来说，藤原道长独裁之时，是日本古典文学的重要时期之一。不过同时藤原氏也开始改变日本的统治方式。中央政府开始腐败，日渐虚弱。土豪逐渐演变成大型庄园。拥有朝廷官位的地主获颁世袭的免税土地作为薪资。许多佃农及较小的地主只有将自己的财产献给大庄园，才能免于强征暴敛的重税！

武士阶级的兴起

“一言以蔽之，武士之道，不畏死也。”

——宫本武藏，五轮书，地之卷

几乎在同时期，武士阶级不再仅是战斗集团。就像中古欧洲骑士一样，武士是一般步兵的头领。和骑士制度相同，步兵有机会晋升为武士。同时，武士也得像骑士般服侍更高层的权力人物。以武士来说，即服侍天皇，贵族或诸侯。

天皇政权发觉武士在镇压叛乱时十分有用，但随着权力落入强大地主之手，武士的忠诚度也随之移转。武士转而服侍、保护强大的领主，与其它强大领主、土匪、叛军交战。虽然这些武士之中，有些出身卑微，但兴盛之后，可以吸引更多家族结盟，将家谱追溯回几百年前的祖先，这些祖先通常是由宫中被流放，四处寻找发迹机会的皇族。在这些贵族武家中，日本东边由源氏称霸，西南边由平氏称雄。



武士不再满足于服侍上位，开始介入政局。仔细推敲接下来几十年内发生的政治和军事行动是很有价值的，因为这段时期发生的种种，奠定了日本历史的基本架构：残酷无情的强者胜出，赢得一切，败者，则得以生命作为代价！

一一五五年，天皇皇位继承出现危机。宫庭中出现两位前任天皇，在位的近卫天皇是位病童。近卫天皇遭到毒害之时，藤原氏支持崇德上皇。不过其父鸟羽法皇坚持要由另外一位儿子后白河继位，后登基成为天皇。不过鸟羽法皇在一一五六年去世前，两位天皇都召集支持者到京都。平氏与源氏分别选定自己的效忠对象，但最重要的是，宫廷政务是由武士决定，而非藤原氏出身的朝臣。

“武士之道，唯死而已。即生死之时，但择一死。别无他意。见事则明，能断。”

——山本恒宪，隐叶集

保元之战中崇德上皇军被击败。后白河天皇要被击败的武士为自己的反抗付出代价。平氏一族中唯一支持崇德上皇的武士，在族人中非常不受认同，族长平清盛毫不犹豫下令将他斩首。源氏一族以更大的军力支持崇德上皇，源氏之首，源为义被自己的儿子源义朝为表达对天皇的忠诚下令处死。为义之子（义朝的兄弟）为朝，遭到刻意被残废、流放的命运，而成为第一位切腹自杀的武士。

这些人之死，对平氏一族迅速在皇宫中掌权都有所帮助。后来，后白河天皇认为自己在位已久，决定要禅位给其子高仓天皇。平清盛力排藤原家势力，命自己为关白，并让此后天皇所有妻妾都由平氏所出。不过在宫庭中还是有源氏族人，部分藤原氏族人劝说这些源氏族人展开报复行动。不过源氏对这样的行为并不需要太多劝说。



在一一五九年到一一六零年之间所发生的内战，是平氏与源氏之间的直接对决。虽然一开始源氏占尽优势，但很快就发生对他们不利的事件。平氏攻击了源氏的都城，引诱源氏展开反击。源氏的反击失败了，义朝拒绝加入，因为他无法违背对天皇所负的责任。幸存的源氏族人遭到毫不留情的追杀。

源义朝与三个儿子逃亡，其中之一的赖长，受到重伤，要求他的父亲亲手杀了他，才能更快速地逃亡。义朝照这样做了，但完全无用。他被捕，在洗澡时被杀，当时他以为已经逃离了追兵的范围。平清盛接下来将源氏全部斩首。连已经被父亲杀害的赖长也无法躲过进一步的惩罚，他的尸体被挖出来，同样遭到斩首的命

运！

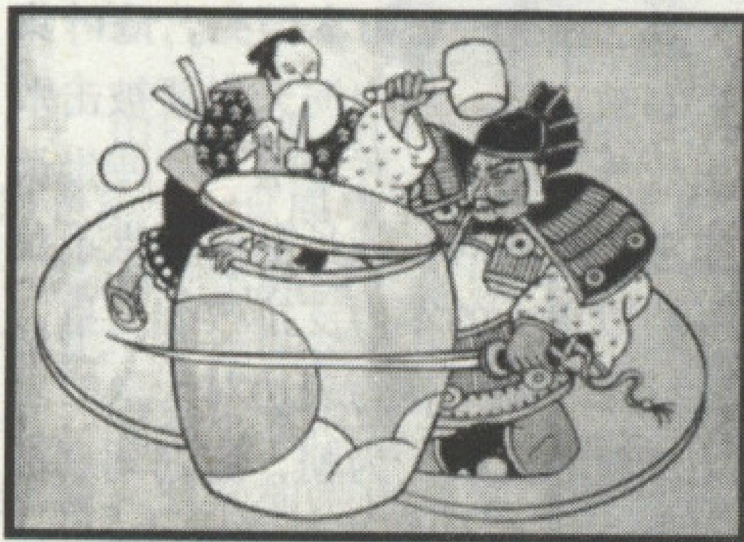
源平之战

"善用兵者，譬如率然。率然者，常山之蛇也。击其首则尾至，击其尾则首至，击其中则首尾俱至。敢问：兵可使如率然乎？曰：可。夫吴人与越人相恶也，当其同舟共济。"

——孙子兵法

平清盛颇有无懈可击之势，他击败了包括藤原氏在内的其余敌对武士。一一八〇年，其孙（女儿之子）安德盛天皇继位。然而清盛并未对源氏斩草除根，二十年的时间内，幸存的源氏族人，势力再度扩张到足以挑战他。

源平之战持续了五年。源氏（及藤原氏）再度对上平氏挑战，但这次源氏得到来自奈良及京都的僧兵之助。僧兵平日除了修行之外，往往也是狂热的战士，在日本史上几次关键时机都可以见到他们的身影。不过一开始平氏还是取得优势，在石桥山合战之役击败源氏大军。



一一八三年，战局转为对源氏有利。他们赢得接连胜利，在一一八五年的坛之浦之役达到高峰。平氏及源氏都登上战船，朝濑户内海进军。平氏由安德天皇压阵。安德天皇尚在稚龄，却为平氏及皇家正统性的象征，也是平氏据以统治日本的重要根据。坛之浦之役实际上是战船与战船之间的陆上战斗。战役中源氏彻底粉碎了平氏大军，周围海域被鲜血染红。安德天皇不幸溺毙，他那把深具象征意义的仿天丛云剑（日之女神交给第一任天皇的神剑）也沉入海中。很幸运的，这把剑只是复制品，要是真正的天丛云剑消失了，天皇的精神象征意义就会大打折扣。听起来虽然有点奇怪，但记住所有征战不休的部族都想掌握日本精神象征的天皇，天皇是太阳女神的直系后裔，他们的象征意义，使得任何控制日本的实权，都得通过他们来行使。

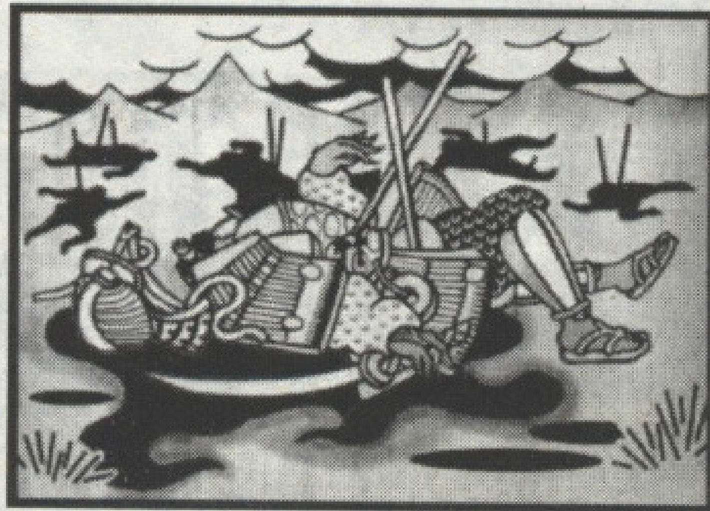


早期的幕府将军

"进不求名，退不避罪，惟人是保，而利合于主，国之宝也。"

——孙子兵法

源赖朝虽然取得军事上的绝对优势，但并未如同之前的平氏及藤原氏那样干涉宫廷政务。源赖朝的权力基础是军队，而非与皇室的关系。天皇被迫交出政治实权，成为纯粹的精神象征。赖朝也获颁征夷大将军的头衔及职务。他将日本政治中心移到关东平原（靠近现代的东京）的镰仓历史悠久的天皇宫廷遭到冷落，变得与国政毫不相干。



不过最后北条氏取代了源氏。他们通过精心安排的暗杀行动，杀害了源氏所有的继承人，也杀害了许多源氏的支持者。然而新统治者北条氏，不再为成为将军而困扰。他们取而代之地接连指派了许多傀儡来担当将军之职，甚至包括幼童！北条氏以摄政的身分进行统治，也就是说，有个有名无实的将军，名义上替远方精神上的象征——天皇效力统治国民，而实际统治日本的，则另有他人……

这项明显过于累赘的安排，对北条氏来说却是让他们持续掌权到一三三三年的利器。一二七四年到一二八一年间，北条家成功组织了日本的军队，抵御蒙古大汗忽必烈的两次侵略。一二八一年，元朝远征军最后遭神风摧毁，神风拯救了日本。然而击败蒙古人后，北条氏的资源受到损伤，渐渐失去权势。他们无法抵挡要求让后醍醐天皇复位的行动，镰仓幕府的首都（北条家所持）于一三三三年陷落。

后醍醐天皇确实想要重新亲政，取消幕府，但却因为家臣中的足利氏谋反而失败。足利氏将后醍醐天皇逐出京都，拥立另一位由他们直接控制的天皇。南北朝之乱延续了五十六年，后醍醐天皇及其继承人与足利家将军及其拥立的天皇互相对抗。不过到了一三九二年，足利家的使节劝服了敌方（真正的天皇）退位，将王位交给另一位天皇。足利家的傀儡天皇此时获得正名，足利幕府也取得了实际的权力，但他们的权力并未持续很久。足利幕府统治之时，文雅之风大盛，艺术、文学上都有长足的发展。佛教在这段时期，也不经意地成为影响政治的势力。一四四一年将军足利义教遭到暗杀，不久他才八岁大的儿子也遭暗杀，而由其更年轻的弟弟义政继位。

义政虽然在将军之位达三十年之久，却无法（更正确来说是没有意愿）阻止其家族的衰败。实权由将军之手落入其它武家手中，这些武家成为世代相承的封建领主，世称大名。足利幕府一直无法控制这些大名，也因为足利幕府的失败，导致了近百年的战乱。

战国时代

"投之亡地然后存，陷之死地然后生。夫众陷于害，然后能为胜败。"

——孙子兵法

一四七七到一六一五年这段时间称为战国时代。这也是《幕府将军》的时代。

当足利幕府沉溺于茶道、和歌之时，其它地方势力蠢蠢欲动。战国大名们个个心怀鬼胎，胸怀大志，意欲取代足利幕府。这是可理解的，因为足利幕府不再是有效的中央政府。就拿足利义政来说，他曾经打算退位，还典当自己的铠甲用来支付美学（所费不赀）上的消遣，好比说他的赏花会！很难不会有人觊觎征夷大将军的名号，像足利幕府这样的行为，实在没办法控制日益好战的大名们，对他们来说，幕府将军并无值得尊重的理由。

一揆及足轻

"以治待乱，以静待哗，此治心者也。"

——孙子兵法

不单单是战国大名渴求改变现状。关于这点，有需要回头几十年看看十五世纪早期的情况。彼时，传统农民的顺从已经达到了极限。总的来说，日本农民不像同时期土地常遭战火波及的欧洲农民，生活倒是相当安定。除了作物会受损，



或者被偷，他们不必担心生活遭战争破坏。日本农民不会被杀害、强暴或是被迫从军。

他们反而有另外的困扰：幕府将军的税吏。昂贵的娱乐、文雅的品味需要金钱才能享受，足利幕府的税吏征税的能力可说达到极致。有时，他们会征收收成的百分之七十。如此一来，农民就一无所有了，而不只是社会阶级最底层的农民吃苦受难。介于纯打仗的武士及纯耕种的农民这两个阶级之间，还有称为地侍的阶级。跟下层的农民一样，他们被横征暴敛的税收榨干一切，只好转而寻求大名的庇护。当然必须将自己所有的土地呈献给大名作为交换。

不过，这一切都随着地侍及农民组成的"一揆"这种共同防守联盟的形成而改变。他们表达出真正的不满，发动了几次农民暴动：一四二八年在京都发生的一揆引发了全日本的暴动。一四四一年一揆又回到京都，起因是过高的税负及无穷尽的债务，一揆围攻京都郊区，不断纵火。经过数周暴动后，幕府将军取消了农民欠债主及当铺老板的债务（无疑地，以幕府将军的地位来说，实在跟债主及当铺老板扯不上关系！）。而确立了以后一揆的形式。他们于一四四七年，一四五一年，一四五七年，一四六一年又分别回到京都。以一四五七年为例，一揆还击败了派来对付他们的八百名武士！

"道者，令民与上同意者也，可与之死，可与之生，民不诡也。"

——孙子兵法

另一个农民逃避百般压迫之税吏的方法是离乡背井，投入大名军中。只需要铠甲及武器即可从军，取得它们并不困难（因为日本连年战祸，到处都有武器）。从农民阶级翻身的机会很少，但多多少少还是有，而且还有战利品可分。这些农民兵卒，称为足轻。虽然足轻的纪律有很多值得改进的地方，但对武将来说却是很有用的资产。一开始，足轻有着四处洗劫的恶名，士气也比不上真正的武士。但在战争中，各国大名大量



使用足轻部队，以支持武士军队，足轻因而成为不可或缺，相对廉价的军力来源。

另外值得一提的是，足轻和一揆对日本社会以及战争形态造成了彻底的改变。日本史家把这个潮流称为"下克上"。随着战国时代的演进，下克上的潮流达到最高点。家臣推翻本家，而本来他们应当为领主效忠，至死方休。

很清楚，这些问题以及渐渐的改变，影响了日本社会阶级的自然秩序。足利幕府向农民让步时，连向大名下诏的地位都没有。这样的情况造成了大问题，天下大乱已经指日可待。

应仁之乱

"料敌制胜，计险厄远近，上将之道也。"

——孙子兵法

应仁之乱始于一四六七年，也宣示了战国时代的开始。在此之前，我们就已经见到旧秩序即将瓦解的征兆。称为应仁之乱是因为开战于应仁元年，这场战争比较不寻常的是直接在京都之内开战。京都即使先前由于一揆引起的暴动，造成衰败，但仍是日本最繁华的城市。

应仁之乱实际开始于义政将军（把铠甲典当作为茶会费用的将军），宣布由其弟义视继任为将军。义政甚至要出乎意料的义视由僧院中还俗。经过一年，义政在长子义尚出生后，改变了心意。此时，山名及细川家已经结仇数年，互相干涉彼此的事务。在有两个幕府将军候选人的情况下，两家不可避免地各自选边站。因暴躁脾气及僧侣身分被称为"红僧"的山名宗全，决定支持尚在襁褓中的继承人义尚。另一方面，细川胜元将家运压宝于将军之弟义视。山名宗全和细川胜元这两位领导人之间，又有岳、婿的关系，让整件事情火上添油，更牵涉到私事。



双方在京都集结了大军。山名家集结了八万名武士及兵卒，细川家军势达八万五千名。这个数目颇富意义，显示当时日本是如何的富庶。与同时期的欧洲军队相比，几乎可说是天文数字，特别是这只不过是家族的军队而已。

以世界另一端同时代发生的英国内战玫瑰战争为例，各方阵营征召的军队数目很少超过一万到一万两千名。

“近而示之远，远而示之近。利而诱之，乱而取之。”

——孙子兵法

不过两方都不愿先挑起战事。先出手的一方就得承担叛变积弱幕府之恶名，而被冠上叛军之名，就会失去支持。最后，紧张关系演变到一触即发。另外两万名山名家的军队进军京都，细川家的宅邸离奇地付之一炬。细川家攻击山名家的补给线。最激烈的战斗没多久就展开了。一四六七年七月，距京都之战两个月，京都的北半部化成一片废墟。双方都驻扎在匆忙搭设的障碍物后，开始奇袭及反奇袭的僵持战。京都里的人们能逃就逃，整座城市遭军队接管。

战火持续燃烧下去，双方阵营都无法找出中止战争的方法。山名宗全及细川胜元都死于一四七三年，但战争仍持续拖延下去。不过最后山名家因为被冠上叛军之名所造成的影响，失去信心。山名家的一名大将御家正宏，放火烧掉京都中他所驻扎的那一区，退出战场，时为一四七七年，大战已经经过十年！此时的京都已被洗劫一空，暴民们涌入京都，将所有仅存的财货全部取走。山名、细川两家除了彼此杀害了对方的人马之外，都没有达成目的。

在这样的纷争中，将军根本使不上力。我们事实上只能形容足利义政为“过气的人物”。他根本不在乎日本国内发生那些事。京都变得残破不堪之时，他还是将时间花在读诗及其它高雅的文化活动上，还计划兴建与其祖父所建的金阁寺一较高下的银阁寺。

然而京都之战对日本造成了严重的后果。应仁之乱及将军无法做出任何响应，可说是默许了战国大名之间私下的战争，这样的情况，将会持续蔓延到全日本无一处不被卷入战火为止。战国大名体认到可以将所有争议诉诸武力解决。究竟还有谁能出面阻止？



一向一揆

“激水之疾，至于漂石者，势也；鸷鸟之疾，至于毁折者，节也。是故善战者，其势险，其节短。”

——孙子兵法

虽然京都之战结束了，但战火却燃烧到日本其余地区。在山城一国，富山家分裂成两派，彼此交战陷于僵局。而这样的僵局却带来了严重的后果。一四八五年，农民及地侍再也无法忍受，群起叛变。他们组织了军队，强迫富山军离开山城国。一揆变成了强大的势力，而不再只是武装暴民。一四八六年，一揆甚至在山城国设立了临时政府。

而加贺国的情况更加恶化。十三世纪起，一向宗即是阿弥陀宗的教派之一，取得了农民阶级大多数的认可。一向宗与其它相当具贵族气息的教派不同，尽力取乐一般大众，因而具备了庞大的影响力。也许可说是加贺国的领主愚不可及，富坚居然在应仁之乱中要求一向宗加入他的阵营。一向宗加入富坚的军中之后，开始演变为由狂热僧兵组成的军队，一向一揆。一向一揆之领导人劝服属下，在战场上英勇战死，将可得升天国，因此他们在所不惧。情况愈不利，一向一揆作战就更如同恶魔。



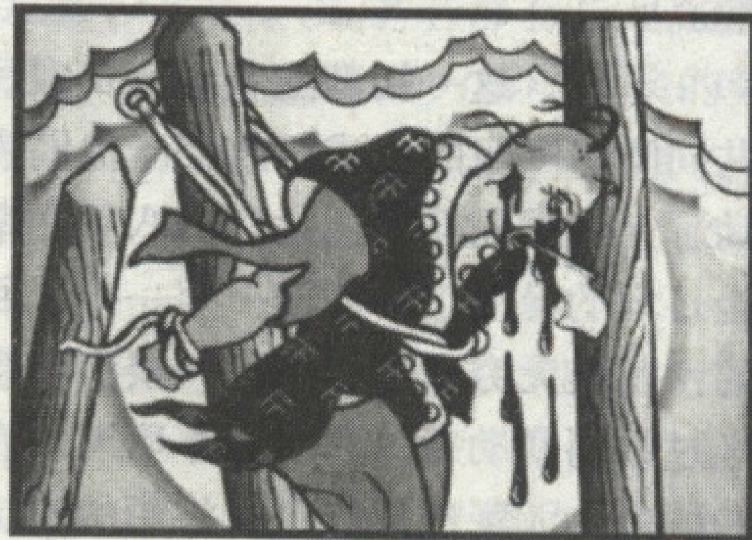
富坚等于是自找麻烦。一四八八年，一向一揆叛乱，将他逐出加贺国，控制了加贺。一四九六年，一向一揆开始在淀川旁建造僧城，作为总部。他们建筑石山本愿寺所选的地点，跟将来的大阪城几乎建在同一个地方。一百年后，战国时代的最后一役将在此发生。一向一揆的兴起跟一揆一样，也是下克上潮流中的一支。

背叛与倾轧

“卑而骄之，逸而劳之，亲而离之，攻其不备，出其不意。”

——孙子兵法

随着应仁之乱扩散到日本其余地区，其他大名把握了算旧帐的机会，用各种手段自邻国夺取领地。这个架构很单纯，与达尔文进化论的原则毫无二致：无论强者是以什么手段成功，强者生存，是决定一切的因素。在这段时期间，并非所有家族都能生存。斯波家、一色家及来自山城的富山家，甚至是强大的山名家，在一五〇〇年左右，都遭到灭亡的命运。他们并非唯一受难的家族。一个家族将失去的，比预期的还多，他们之前所习惯享有的种种尊荣也将随之而去。皇室也差不多破产了，无法支付一五〇一年后土御门天皇的葬礼。等到二十年之后的一揆，才给皇室足够的金钱支付葬礼。后奈良天皇住在木屋里，甚至沦于变卖自己的墨宝；足利幕府也一样的贫困。



中央政府因为各种目的及动机，瓦解了。战国大名可以随心所欲地发动国力负担得起的战争。较小的武家，也可以梦想取得更大的权势，彼此之间互相夺取土地。伊势宗瑞就是个很好的例子。在介入足利家的内部事务之前，他是个默默无名的武士。足利茶茶丸奉命出家，但拒绝

了。宗瑞率兵攻打茶茶丸，强迫他自尽。宗瑞的奖赏是伊豆总领，他毫不浪费时间，立即将自己的名字改成北条早云（他同时也决定取个佛教徒的名字）。北条氏在之前统治了日本几百年，但宗瑞（即北条早云），跟北条家并没有任何关系，要等到他将自己的儿子入赘到原来北条家的远房后代之后，才勉强扯得上关系！

北条早云决定要扩张领土。他利用猎鹿的机会，暗杀了邻国大名，控制了箱根。继而转往攻打相模及武藏，再扩张到关东平原。一直等到上杉家陷于内斗，才得以攻陷上杉家在伊豆的城堡，也是日本旧都所在（现代东京）。早云之子北条氏纲以及孙子北条氏康，继续与上杉家对垒，于一五四二年在川越城击败上杉家。这项成就由一无所有的北条早云（伊势宗瑞）开始，在三代的时间内，他及家族成员打拼出一块广大的领土。他们利用背叛，武力对付比他们强势的敌人，要是足利幕府善尽其职，就不会有这样的事情发生。

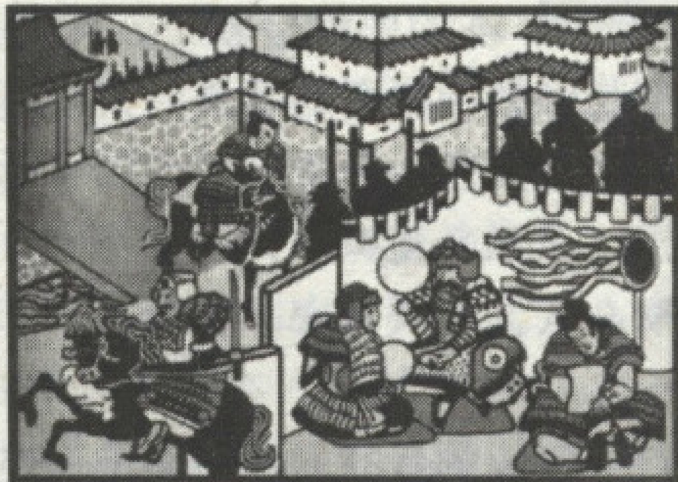
上杉家忙于自己其它的挑战。上杉家最著名的大将上杉谦信，于一五五二年上杉家家运达到最低点时接任家督。他发动几次对北条家的成功攻击，但大部分时间都花在与武田家对战上，特别是对付武田信玄。双方势均力敌，但作战方式有些不同。上杉谦信和武田信玄于一五五三年开始在信浓的川中岛平原交战数次。一五五四，一五五五，一五五六，一五五七，一五六三年又回到原地交战，似乎把这些战役当作一种仪式。值此同时，武田信玄正忙于攻占村上吉清的领国信浓。是由于村上家寻求上杉谦信的援军，才让上杉谦信与武田信玄展开长期的对垒。



“不动如山，侵略如火，徐如林，疾如风。天地之间，唯我独尊。”

——武田信玄（1521-1573）军旗上的训言

大内正广活得比山名家的发起人还久，使其家族取得了实质的权力，其子义兴也同样好战。这个家族繁盛了很久，直到正广之孙大内义隆接任家督为止。在山口下，是个安全而富有的领国，一五四三年后，义隆发觉用武有其风险，于是开始过着文化的生活，得到一些来自京都的流亡朝臣的协助。不幸的，他两位主要的家臣毛利元就和陶晴贤警告他，他这样的态度是冒着失去一切的风险，他的领国被几位野心勃勃的武士一举攻下。大内义隆被困，孤立无援，自刃结束了一生。



事情并非就此结束。毛利元就认为替先主报仇是他的义务，却得耗上时间。一五五五年毛利元就成功地引诱了拥有较多兵力的陶晴贤，前往攻打宫岛上的城堡。然而，陶晴贤到了宫岛之后，因为被困在小岛上，兵力的优势就失去了。这场战役在军心溃退的陶军全军集体自杀后告终。结果毛利家崛起成为日本西方的强权。

“凡军之所欲击，城之所欲攻，人之所欲杀，必先知其守将、左右、谒者、门者、舍人之姓名，令吾间必索知之。”

——孙子兵法



这种敌友之间的变换模式是战国时代的标准作风。一个家族会和另一个家族结盟对付第三个家族，可是常常会发现他们的盟友成为新的威胁，或者是之前忠心耿耿的家臣比外来威胁更加危险。

武士的战争中，常常使用卑鄙手段，暗杀，说翻脸就翻脸，但在早期的冲突中，像源平之战，有这种行为的家族，会被世人冠上恶名。然而在战国时代，所有手段全部出炉。迅速暗杀敌将，也称得上赢得胜利。新大名都学习了孙子兵法，认真地使用兵法上的诡计，特别是兵法中谈及用离间及暗杀的部分。战国大名得到世界历史上最杰出的间谍及刺客——忍者，供其差遣。战国武将即使不愿暗杀对手和上司，提防刺客也是明智的行为。

火力

“火绳枪是战场上两军交接之前的强力武器，但双方刀刃一交锋，就变得一无是处了。”

——宫本武藏，五轮书，地之卷

战国大名纷战不休之际，首度有欧洲人抵达日本。一五四三年一群葡萄牙商人在九州附近上岸。欧洲人带来两个重要的文化产物：强力的火药武器及基督教。我们稍后会介绍基督教对日本的影响。

火器对武士来说并非什么前所未见的新鲜货。他们老早就见识过中国的手枪，一二七四年蒙古人与日本武士交战时，也使用过最原始的手榴弹。但日本人的作战方式直至战国时代，从未实际引进火器。葡萄牙人引进日本的火器是火绳枪。火绳枪与早期其它火器相较之下，至少具备够轻盈，可单人操作，并且相当安全的优点。火绳枪在战场上的射击速率很低，但日本很快就因为火绳枪的一项优点，跟欧洲一样采用它。这项优点是，弓箭手需要好几年的专注训练，而学习使用火绳枪最多几天到几十天就能完成。每个军队里都有大量的足轻队等着装备火绳枪这种易于使用的长距离武器。

有着战国时代日本刀匠，铠匠所展现出来的技术水平，日本人在那么短的时间内就能自制火绳枪，实在不足

为奇。战国大名们更是争先恐后地在军队中使用火绳枪。不过虽然众人都了解对作战来说火绳枪确实是一大助益，但要将火绳枪兵有效统整为能达成实际战术效果的部队，却得耗费不少时间。

织田信长

"易其事，革其谋，使人无识。易其居，迂其途，使人不得虑。"

——孙子兵法

足利幕府之中央集权崩解后，“上洛”已成为新幕府这样的诱惑，对北条家，武田家，上杉家，以及其它有意竞逐的人来说，“上洛”不啻是自找麻烦。率先离开领国的大名，实际上是自开门户，邀请对手进行侵略。



现在“上洛”之风吹到了织田家中。织田家是战国时代众多摇身一变成为国主的小家族之一（尾张）。一五五一年，生性残暴的织田信长成为家督。一五五八年，名为丰臣秀吉的足轻投入他的麾下，后来更成为不二忠臣及最得力的助手。同时，另一位年轻武士德川家康，正效力于今川家麾下，不过严格地说，他是充当德川家派往今川家的人质。这三个人最后决定了日本的命运。但从此时开始，还有其他计划上洛的战国大名。

今川家家督今川义元，是有问鼎天下之志的战国大名，一五六〇年他趁北条家与上杉家忙于交战之际，进军京都。在到京都的旅途上，有三个领国，其一为织田信长的领国，尾张。今川军一开始占了上风。德川家康占领了前线的丸根城，阻碍在今川家两万五千名军势之前的是信长及其不到二千名的军队。

"避众击寡，能为己及主上取其利。此即战略价值所在。"

——宫本武藏，五轮书，地之卷



信长决定主动出击。经过巧妙的欺敌安排，他成功地诱使今川义元在某处扎营，然后在桶峡间以迅雷不及掩耳之势，奇袭了今川军，整个过程不到一个小时。今川义元被斩，直到死前一刻才知道攻击他的武士不是自己的军队，此时他的军队早就酩酊大醉，不省人事了。于是织田信长成为尾张真正握有实权的大名，德川家康从此臣服于他之下。今川义元死后，德川家康不再效忠于今川家。

上洛的诱惑也深深打动信长的心，但他静待其时，先嫁出自己的女儿、妹妹，确立外交关系。也迎娶了美浓国主，本为卖油郎后来摇身一变成为大名的齐藤道三之女。齐藤道三在一般人心目中，是个不折不扣的大恶人。他相当喜爱折磨属下人民，特别喜欢用油锅将他们活活煮沸！不过却没什么好下场，被自己的儿子齐藤义龙篡位。而义龙得病而死，在此之前，信长已正式对义龙宣战，要为自己那形象欠佳的的岳父道三报仇。这不过是他要扫除上洛谋取幕府将军之路的阻碍——齐藤家的借口。丰臣秀吉奉命消灭齐藤家，于一五六四年成功达成任务。

此时信长只缺上洛的好借口，一五六七年他得到一次千载难逢的良机。足利义昭是将军之位的继承人，这是个相当具象征意义的理由。义昭之兄足利义辉，是前任将军，完全操纵在一群不怀好意的朝臣（顺便一提，他们全是基督徒）三好长庆及松永久秀之手，他们最后杀了义辉，以便就近控制其较为年轻的堂弟，当作傀儡。义昭在这两个奸人手下处境也十分危险，但他成功地脱出魔掌，寻求信长的庇护。

一五六八年十一月织田信长带领义昭进入京都，作为他所控制的傀儡足利将军。信长假天子之命以令诸侯。宫廷有其理由不接纳织田家凭自己的权势成为新将军，但这种新的局面，让信长握有实权。



接下来的生涯中，信长全神贯注于粉碎其余敌人。在这条路上，他有两个得力的下属，丰臣秀吉及德川家康。信长本身很强势，同时也能充分授权。这件事突显出武士之间的关系，不再只是自相残杀。私底下，丰臣秀吉及德川家康也要取代信长，彼此之间的较劲未尝稍止…不过此时家康奉信长之命讨伐一向一揆（一五六三年），当信长及秀吉这两枚子弹已经射穿他的铠甲，但还不至于受伤时，没有太多余力回头对付他们！信长下一场成功战役是讨伐三好长庆及松永久秀，一五六七年于界港击败他们。这场战役值得一提，因为双方都有大量信奉基督教的武士参战，交战之前一起先望弥撒。基督教（或许是因为虔诚的耶稣会教士传教之故）吸引了武士信徒，因此基督教武士并不罕见。虽然织田信长从未成为基督徒，但他支持日本的耶稣会教士，无疑是因为基督教在政治上具有与佛教相抗衡的效果。大规模逼害基督教的行动，在未来才会发生。

"故战道必胜，主曰无战，必战可也；战道不胜，主曰必战，无战可也。"

——孙子兵法

信长剩余的岁月中，是一连串扩张对日本控制范围的战役。一五七〇年，信长出兵攻击越前朝仓家，但由于妹婿浅川长政转向朝仓阵营，向他宣战，被迫撤退。信长于同年稍后，再度攻击越前，赢得了非决定性的市川之战。

虽然织田军取得胜利，但并未击溃朝仓及浅川军。此时局势对信长愈来愈不利，他很快发现要面对的不只朝仓及浅川军，石山本城寺的一揆，还有京城附近延历寺而来的僧兵。此外，德川家康面对了北条军及武田信玄。

信长陷入了包围网，但他决定杀出重围。织田军包围延历寺，屠杀了所有人，住在寺内或周围的老弱妇孺一个都不放过。信长于是有余力对付其他敌人，但武田信玄于一五七二年调头对付他，同时将德川家康困于滨松城。家康面临的选择十分有限：留在原地，不达成阻挡信玄上洛的使命，或者奋力一战。家康选择离开滨松城，在雪中与武田军于马过川附近的沼泽地三方原交战。这场战役并未造成决定性影响，双方最后都退兵。家康回到滨松城（达成了拖延信玄的任务）；信玄打道回府。

一五七三年春，信玄再度出兵取道三河，准备上洛，但却无法达成心愿。在接下来的战役中，他被子弹击中，过不久就死了。这项损失对武田家来说空前惨重，信玄之子胜赖，才干远不及其父。上杉谦信据传因为失去这位可敬的对手而黯然泪下。谦信自己则于一五八二年离奇死亡。虽然没有确切实据，但一般怀疑是信长用忍者除掉了这个死对头。谦信之死更详细之版本（真实性待考），在关于忍者部分会加以详述。



“真正的武士，上战场时有可能无法忘却妇儿，因为真正的武士从来没有想到过他们！”

——对武田家家臣的谈话

但距离完全击溃武田家，还需要两年的时间。一五七五年武田胜赖率军包围长野城，但织田守军英勇还击。信长认为这是一举击败武田军的好机会，派出了援军，而事实证明他的判断是正确的。长筱之役中，织田信长以火绳枪兵取得大胜。信长将三千名最优秀的火绳枪兵组织成军，将他们部署在三列标桩的栅栏后。武田家突击穿越浸满水的战场时，每二十秒钟就有将他们撕裂成碎片的弹雨。幸存的部队，则被信长其它部队取下性命。就连城中的守军也出城，由后方攻击武田军。这场胜利可说是空前绝后。武田胜赖虽然得以逃脱，但再也不对信长造成威胁，并且于一五八二年被杀。

接下来信长将箭头由东方转向毛利家。毛利元就过世了，其孙毛利辉元统治广达十国的丰硕土地。辉元一再挑衅信长，他击溃了信长对石山本愿寺展开封锁的海军。信长派出足轻大将丰臣秀吉的军队作为响应，明智光秀（信长属下另一位大将）当前锋。信长本人持续讨伐一向一揆，还建造了铁甲船用来对付石山本愿寺！这项以铁甲作为船的防御，比西方早了三百年。一向一揆最后于一五八〇年遭到包围，被迫投降。僧兵势力终于被击破了。值此同时，信长也开始在靠近京都的琵琶湖建筑安土城。这是座巨城，也是昭示日本权势所在之地的最佳象征。安土城这座革命性的城堡，把对火器的防御列为建筑时的考虑，拥有坚固的石墙做为防御，同时也设计了枪手的射孔。

此时织田军倾全国之力对付毛利家。丰臣秀吉持续向西推进，围攻了毛利家的高松城，将附近的河川改道，水淹高松城！毛利家聚集了所有军势，要解救高松城，丰臣秀吉了解到他所面对的敌军势不可当时，紧急要求援军。家康以及许多织田家的战士奉命前来歼灭敌军。信长留在京都，只有一百名随从护卫，而不是一般的两千名卫兵。



另一方面，明智光秀对毛利家作战失败，遭到信长不留情面的责难。他此时接近京都，而信长几乎没有防卫。没有解释为什么他完全将自己的军队转向攻击信长在京都的驻所，一五八二年六月二十一日，信长遭自己的手下明智光秀叛变，死于自己将战场完全改观的武器火绳枪之下。

就算以战国时代的标准来衡量，信长仍能称得上是个铁石心肠的人。在他眼中，唯一的胜利就是歼灭敌人。但信长的确改造了日本。他的军事改革，改变了战争的形态。在那个时代，佃农及一向宗教徒也会离开田地，上战场作战。但信长的领国中，兵农分离。武士及足轻成为作战的阶级，收成时不需回到田地里，他们只需要为领主而战。

十三日将军

“料敌制胜，计险厄远近，上将之道也。知此而用战者必胜；不知此而用战者必败。”

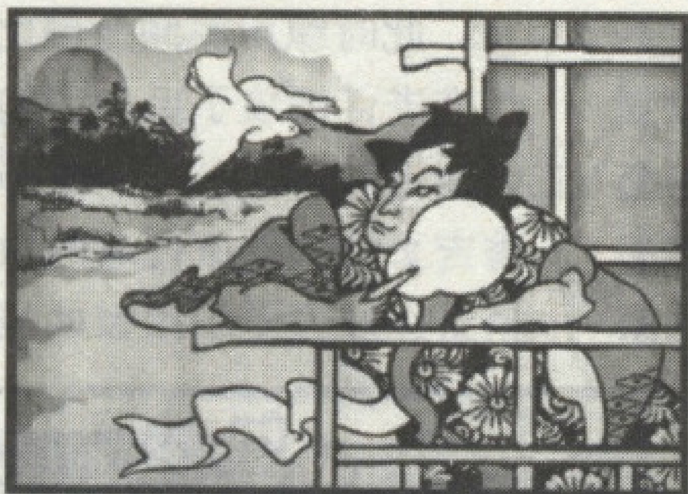
——孙子兵法

丰臣秀吉得知明智光秀叛变的消息后，立即与毛利家展开和议，大军开往京都。同时光秀遵照由来已久的先例，尽其所能杀害信长之家族成员。德川家康藏匿了自己的行迹，逃过一劫。虽然不一定是光秀所为，但壮丽的安土城却遭到焚毁。数日后，明智光秀建立的幕府就遭到推翻了。秀吉展开攻击，光秀大败溃逃，遭到趁火打劫的佃农俘虏，活活打死，成了所谓的“十三日将军”。



此时的丰臣秀吉替信长报了仇，拥有相当优势的地位。秀吉是由卑微的足轻一步步干起，广受足轻们的欢迎，同时也是个很杰出的指挥官。当然，织田信长所余亲人，特别是三子信孝，不乐见由秀吉掌权。信长麾下其他大将也有人作如是观。除了德川家康之外，柴田胜家，丹羽长秀，泷川一益，池田信辉都拥有同等要求继承织田家的权利！

即便秀吉建议由信长只有一岁大的孙子担任织田家的新家督（也许正是主因），一场夺权战看来已无法避免。在傀儡后面暗中操控一切，一向是谋取权力之良策。接下来数月间，秀吉发动了一连串的战争。最大威胁显然来自柴田胜家。事实上，胜家也曾尝试出兵讨伐明智光秀，但到得太晚，而无法共享讨伐光秀的功劳。要是柴田能与其它盟友，织田信孝、泷川一益联手出击，就有获胜的机会。家康和其他人冷眼旁观，静待良机，至少也不会错失压对宝的机会！



不过胜家并未得到盟友的助力。柴田领内仍然积雪不化之时，信孝就决定要发动攻击。如此一来，秀吉就有机会将他们各个击破。信孝被包围在织田家的岐阜城，寻求秀吉的宽恕。关于这点，秀吉的作法令人印象深刻：他饶恕了信孝的性命，将之置为俘虏，期望他日后能有好的表现。要是在过去，信孝之父信长，绝对不会放过任何敌人！秀吉接下来靠着贿赂泷川一益一个重要的堡垒，分散了他的兵力，并且俘虏了一益本人。

“不知诸侯之谋者，不能豫交。”

——孙子兵法

情势持续地演变下去，因为雪融化了，柴田胜家派出军队，织田信孝则罔顾秀吉不杀之恩，再度谋反。柴田军大将佐久间盛政却严重的判断错误，没有汲取长筱之役的教训，攻击了占地势之利的火绳枪部队。一五八三年的贱岳之役对柴田家而言，可说是大难临头。柴田军被敌军追赶回胜家的居城。胜家在了解与秀吉之战已经落败之时，拔刀自刃，放火焚城。织田信孝听到这个消息时，明白成功机会已经渺茫，于是也自刃了。



现在只剩下信长麾下最忠诚，最杰出的两名大将秀吉和家康之间的较量了。两边对外寻求盟友，织田军势力中重要的家族分别加入双方阵营。对这两位势均力敌的对手来说，僵局是难免的结果，然而还是有交战，像一五八四年那场血腥的长久手之战。战役结束后，家康坐下来清点了两千五百个由敌军九千兵力中取来的首级。他的军队只损失约六百人，但这场战役并未造成决定性的影响。

最后，家康向秀吉屈服。他的决定是很实际的。这两个人同心协力将所向无敌，而秀吉较年长，总有那么一天…家康成为盟友之后，秀吉开始征服日本其余地区。他凭借着杰出的军事及政治手腕，迅速扫平了抵抗势力。好比说，对上信长除了决一死战，没什么其它选择，毕竟信长不论敌人是否顽抗，总会将他们全部消灭。然而秀吉较具政治手腕，他对敌人的条件很宽大，让他们可以保有部分领地（但秀吉的确需要征服更多领地，以封赏自己忠心的家臣）。秀吉也接受人质，而不会杀害整个家族。他让投降的人继续管理原先的领地，但会先确认他们的忠诚度。结果，他成功地将敌人军力吸纳到自己的军势中，随时间经过愈来愈强大。不过秀吉并不需要占领所有家族的领地，因为他也改变了武士作战论功行赏的方式。不再封赏土地，而直接赏给黄金！

此时秀吉已成为日本霸主，有余力追求新目标。他在原来石山本愿寺的僧城旧址建造了大阪城。他也发起了日本最重要的社会改革：于一五八八年开始实施刀狩令。所以佃农手中的武器全部没收，熔化之后用来建造秀吉的大佛像。此后，只有武士可以佩戴武器。而手无寸铁的佃农，足轻，武士（可以佩戴双刀）之间的阶级限制，成为社会的一项固定特点。



秀吉也计划征服中国。关于此次远征，不列入本文及《幕府将军》的涵盖范围。但朝鲜之役是以日本战败收尾。日本人无法开拓出大陆帝国，但对带回来的不少战利品也感到满足。很出乎意料的，德川家的军队并未参与对大陆的攻击。

最后的征战

“辞卑而备者，进也；辞强而进驱者，退也。”

——孙子兵法

一五九八年，秀吉行将就木之际，巧妙地运用了政治手腕指派五大老以其尚在襁褓之中的儿子之名共治。五大老接管之时，丰臣秀赖只有五岁。五大老之中最重要的是德川家康。家康此时的国势惊人：他的领地年收入高达两百五十五万七千石。而这只不过是他领地一年的收成，而不是实际价值。其它大老分别为宇喜多秀家，前田利家，毛利辉元，上杉景胜。他们是日本最重要的大名，秀吉显然希望将他们都纳于伞下。

“速度并非真正战略的一部分。速度意指物体是否跟着韵律移动的快慢。不论如何，战略家绝不会躁进。”

——宫本武藏，五轮书，火之卷

家康有其它盘算，但是遭到摄政团以外的朝臣名为石田三成的反对。另一方面，家康不希望旁人认为战争是由他挑起，所以他不动声色地静待石田三成先行动。同时，朝中要员纷纷表态，各自加入双方阵营。家康很幸运得到大部分秀吉旧臣支持，选定他为军事继承人。此外家康还有项好运道，一六〇〇年他与第一个抵达日本的英国人威尔·亚当斯见面。亚当斯先生是个风趣的人，他所带来的枪炮弹药以及品质优良的欧洲火药，用处也很大。家康将所有军械全部收归己有。

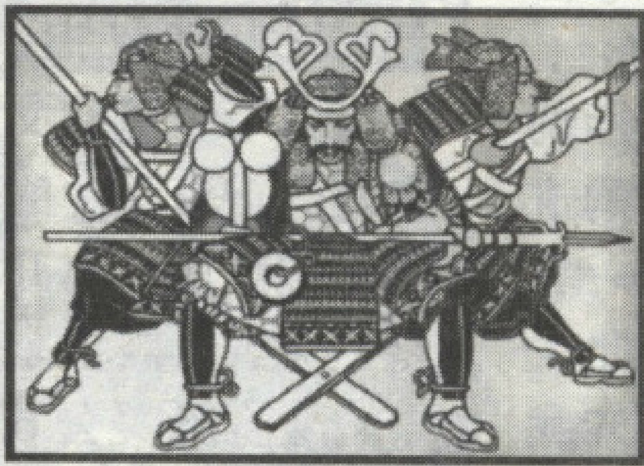
石田的追随者通称为西军。西军终于采取了行动。很不幸的，属于德川军（东军）的伏见城守军异常顽抗，将西军拖延太久。当守军伤亡到剩下最后两百人时，他们打开城门，一再朝西军猛攻！虽然全军覆没，但却为家康争取到足够的时间，调兵前来迎击石田军。两方在几乎伸手不见五指的大雾中遭遇了，时为一六〇〇年十月二十一日，地点为潮湿、环境恶劣的隘口关原。双方都深陷于大雾中，无法看见对方。然而，这天稍早时，雾散了，双方在泥泞不堪的地形中展开一场大规模的混战。但西军并非号帜统一的军队，战斗一开始，小早川秀秋就驻足不前，不愿进击东军。当他开始进军时，反而倒戈攻向西军。

“凡地有绝涧、天井、天牢、天罗、天陷、天隙，必亟去之，勿近也。吾远之，敌近之；吾迎之，敌背之。”

——孙子兵法

正午时分，家康再度检视敌军首级。虽然尚未取得全面胜利，但他对战果相当满意。石田的挑战结束了。幸存而懂得该在局势之下屈服的大名，因其在战争中效忠的对象，而得到了更加昌盛或遭到惩罚的命运。从这一天起，德川家康明白自己毫无疑问地成为日本的统治者。

一六〇三年，德川家康成为幕府将军。足利义辉退位之后，幕府将军的头衔已经有三十年未曾使用。但仍然存在一名对手。丰臣秀赖依然在世，而且诡计多端。家康选择等待，在接下来的十四年间专注于建立优秀的政府，直到合理借口（含蓄的侮辱，虽然有点无力，但已经足够形成借口）终于出现时，才掌握住机会对付这最后的敌人。大阪城长期遭到围城之后，秀赖军出城迎击德川军。秀赖英勇不顾一切的作战，而德川军却显露出一副多年未经战事的模样。后来虽然德川军取胜了，但却未在战场上显露出任何锐气。然而统治日本之战，终于结束了。丰臣秀赖年仅八岁的儿子也遭处决，再也不容许其他的叛变行为。



家康在一六一五年取得最终胜利，但他并没有享受太久。一年后他就逝世了，他那优秀的体格还是无法抵抗胃癌。但家康很庆幸地并非死于战争，暗杀，或被家臣谋害。其子秀忠，暗中取得了实权，成为第二任德川幕府将军。家康被追谥为东照殿，即东方日神之意。

最后的幕府将军

“凡先处战地而待敌者逸，后处战地而趋战者劳。故善战者，致人而不致于人”

——孙子兵法

德川幕府统治日本将近两百五十年。天皇仍然是虚无飘渺的神格化人物，与政治实权隔绝。同时，德川幕府下达锁国令，让日本自外于世界圈。在大阪最后一次胜利前，德川家已经开始排斥南蛮人。一六一二年正式禁基督教，一六二四年之后，拒绝西班牙人登陆日本，接下来的十年间，对日本国人也逐渐下达了禁止旅行的禁令。日本正式进入锁国时期，只与荷兰人保持少量限制的贸易。德川幕府成功地达成了锁国政策，直到一八五三年由美国海军准将培利率领的特遣舰队抵达日本，而面临被扩张中的欧洲帝国并吞的威胁，使得锁国政策不得不作修正。日本因为锁国，与现代工业的维多利亚风格的世界相较之下，变成了封建而落后的地区。

日本各藩即使面对这样不乐见的事实，还是残酷地仇外，有组织地攻击在日本的外国人，也因此使得德川幕府的地位弱化，再也无法控制各藩。一八六七年明治维新未能让天皇复位（当然他们从未消失过），但却重新为皇室带来权力，最后导致幕府的终结。接下来十年间，各藩解除武备，领地被收回。



新的皇室政府开始将日本改造成现代化国家。有一部分原因是受到可能成为远东另一块欧洲殖民地的恐惧感所驱使。将近五十年时间间，日本由中古社会转变成为现代工业国家：从来没有其它国家在如此短暂的时间内，出现这样剧烈的转变。一九〇四——一九〇五的日俄战争，日本在陆上及海上都击败了俄罗斯帝国，证明了他们的改革终告大成。皇家陆军及海军都证明了自己是现代化，富前瞻性，能与来自欧洲的任何军队匹敌。

但这绝非简单的改革。一八七七年旧武士势力由西乡隆盛领导的萨摩叛变，最后一次试图取回权力。中世纪的武士大军与现代征兵制组成的军队对抗，而遭到击败的命运。最后，武士的武勇不足以力挽时代演变的狂澜，西乡隆盛以传统的方式，自我了断。

很讽刺的是日本皇军击败了还保有武士精神的武士叛军……

游戏中的历史

“知己知己知彼，百战不殆；不知彼而知己，一胜一负；不知彼不知己，每战必殆。”

——孙子兵法

一口气介绍完这段日本历史可能稍嫌冗长，但却替您上了进行《幕府将军》获胜必上的宝贵一课。了解历史真实呈现的方式，当机会出现在眼前时，您就更能取得击败敌人的优势。不冷酷无情，不搜集敌情，不等待最佳时机的战国大名，不可能成功！

《幕府将军》开始于战国时代中期之一五三〇年。至少已经有两个世代的人们经过战火的洗礼，天下一统，成立新幕府仍然遥不可期。对大将们来说，更重要的一点是此时的作战方式仍然十分传统，先进的欧洲火器还未传入日本，造成冲击。在游戏过程中，火绳枪才会登场，端看各个国家如何灵活将火绳枪运用到军队中，以取得胜利。

追踪伪正版

本刊编辑部

不久前接到奥美公司北京办事处陈经理的电话，说是在秦皇岛市有玩家举报秦皇岛华联商城售卖伪正版的《暗黑破坏神Ⅱ》，在他们得到的举报消息中，象华联集团这样规模，在全国有影响的大商场中出现非法软件还是第一次。现在公司对此事件高度重视，决定追查到底，笔者应邀随行采访。

事情的起因是这样的：秦皇岛市某电脑公司经理冯某酷爱游戏，并始终坚持购买使用正版软件。今年7月，当他从同事那里得知秦皇岛市华联商城销售《暗黑破坏神Ⅱ》时，马上意识到这是“伪正版”软件，为了取证需要，他去华联商城购买了5盒98元的伪正版《暗黑破坏神Ⅱ》并向奥美公司进行了举报。

在追查过程中，我们了解到华联商城伪正版的《暗黑破坏神Ⅱ》是从秦皇岛市的清华书店购进的，这是当地一家较大的书籍批发商。当他们得知我们的来意后，给予了很大支持。据悉他们的上层供货商是北京书商，因为和铁路有协议，所以无须提货凭证就可以通过铁路快件送货。一次进货20盒，其中华联商城售出8盒。在充分取证后，我们一行来到秦皇岛市版权处向当地主管部门反映了情况，当地领导表示了打击伪正版的坚定立场，但是另一方面我们也感到了地方部门管理出版物市场的种种困难，他们缺少足够的物力人力和工作经验。



清华书店

然而这次事件的主要责任方秦皇岛华联商城对此事的态度却十分暧昧。他们首先是坚持认定该商场从未销售过伪正版《暗黑破坏神Ⅱ》，是因为顾客冯某提出需要5盒该游戏，所以才替顾客向清华书店定的货。这个道理本身就不合逻辑。在证据和各方压力下，他们又找出购买者知假买假、在商场内售卖伪正版软件的摊位是租赁柜台并盗用华联商厦发票等借口。离开华联的时候，笔者注意到商城门口“实诚无假货”的字样。



秦皇岛华联商城

目前奥美公司已通过法律途径来解决这个问题。他们想让伪正版制造者明白，如果他们想打击非法盗版，总是有办法做到的。更重要的是让他们明白，玩家究竟是站在哪一方的立场上的。

目前湖北省政府和出版局在奥美电子武汉总公司的协助下，从7月开始对武汉的市场进行全面的清理和整顿，严厉查处了销售伪正版的不法商贩，与此同时成都也展开了打击行动，成果显著，对于那些已构成刑事犯罪的送交公安机关并利用司法手段追查制假源头，扼制了制假卖假者的气焰。奥美电子的北京、上海、广州分公司或办事处也已得到当地有关部门的承诺和支持，已陆续开始卓而有效的行动，并做好了持久战的准备。

●目前得到最可靠消息，《暗黑破坏神Ⅱ》将延期到9月上市。这次延期不是技术问题，而是因为中国上市的《暗黑破坏神Ⅱ》和国外的版本完全一致，而市场零售价的差距却很大。暴雪公司担心一旦中国上市后会有产品流到国外，冲击他们的主力市场，目前奥美公司正在与暴雪公司积极协商，以

取得共识，决定在《暗黑破坏神Ⅱ》的安装盘里添加一个输入简体中文密码的程序，在确认你是在中文平台上运行后，方可安装《暗黑破坏神Ⅱ》游戏。

同样延期到9月的游戏还有《烽火三国Ⅱ》。另外目标公司深受瞩目的《傲世三国》的发售时间也从今年10月份延期到了明年1月，原因是EIDOS公司要求他们在3个月时间内做出英、法、德、日、韩、





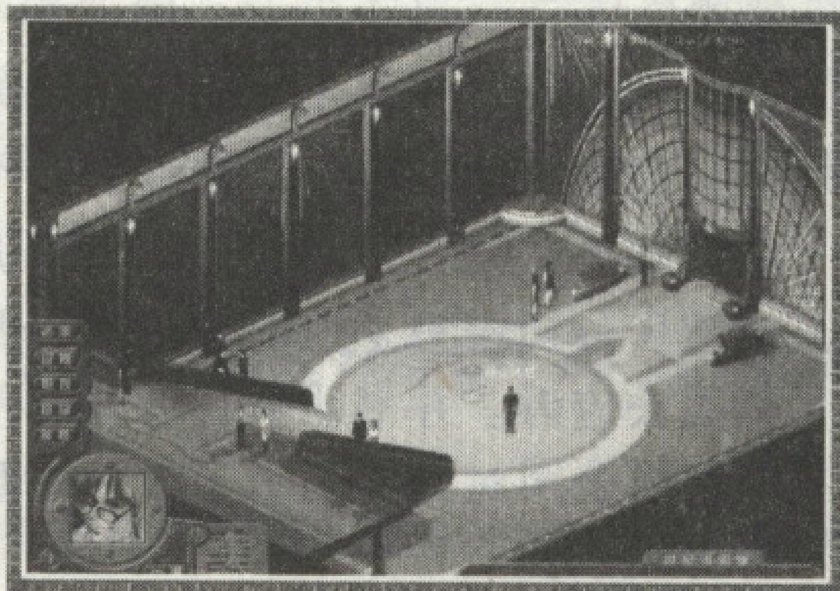
俄等16个语种的版本。

●日前，新天地公司在北京富丽宫成功举

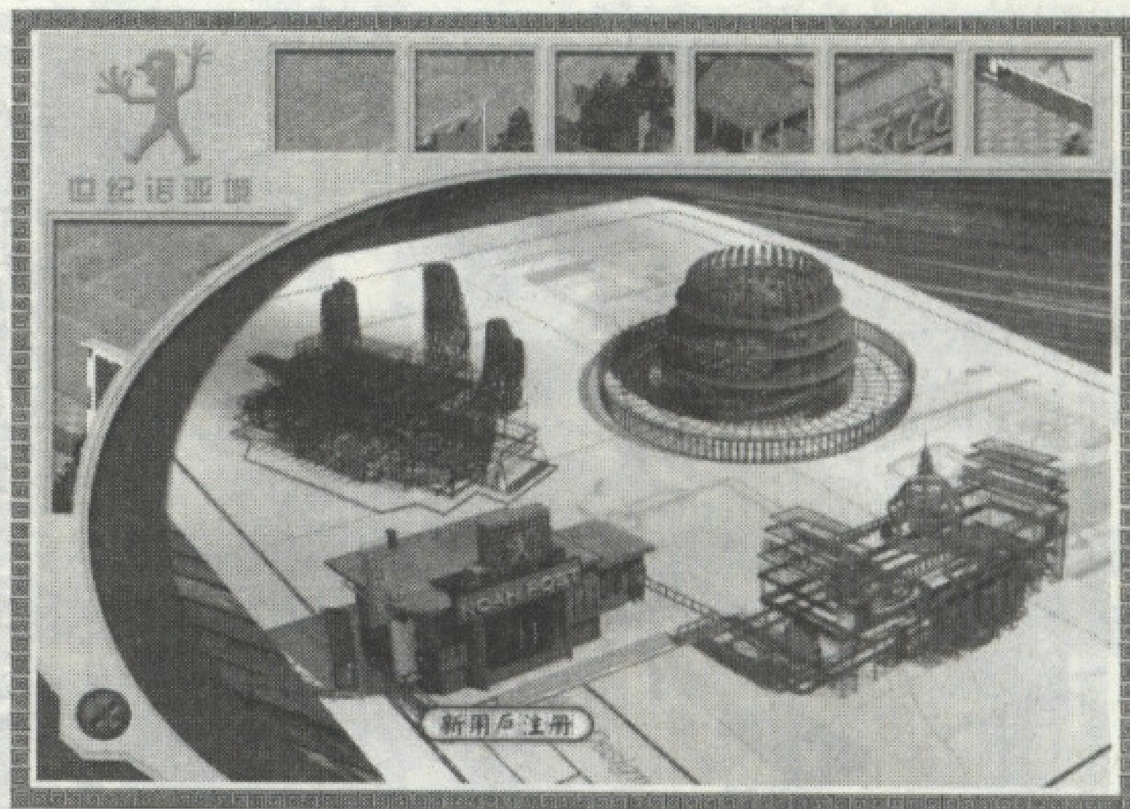


办了“中国人的休闲游戏——《虚拟人生Ⅱ》”新闻发布会。这是新天地第一次举办新闻发布会，而且是为他们代理的第一个国产游戏系列而举办的，其中的意义不言而喻。整个活动策划由新天地自己完成，在会上不但有游戏制作组南京明日工作室的全体成员负责回答问题，还请来了“非鱼”摇滚乐队到场演奏助兴。新天地市场部的祁玲主持了整个会议。

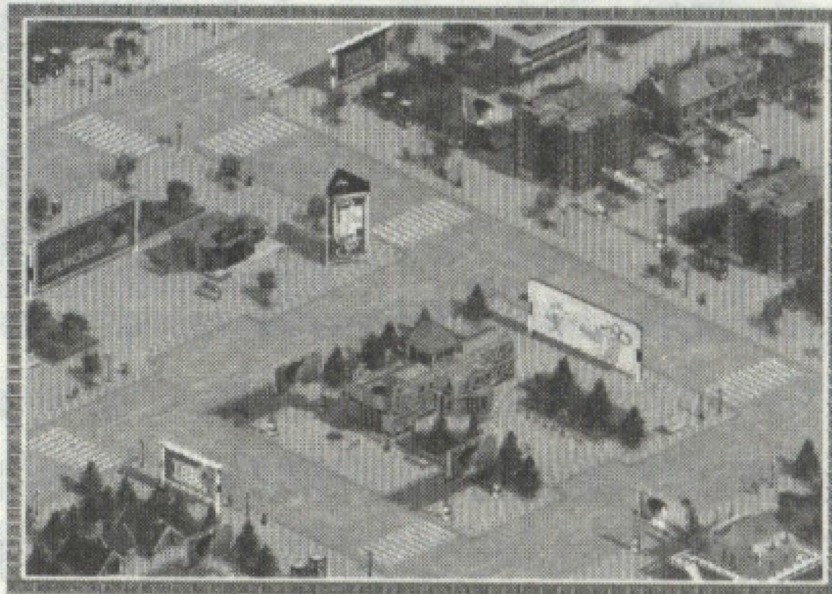
●由诺亚传播有限公司推出的纯“三维互动”网站《世纪诺亚城》（http://www.noahcity.com）已经正式开通。作为中国首家三维互动网站社区，它完全突破了传统的平面网站概念，以直观的画面，把大家引入一个全新的互动环境中。



世纪诺亚城是一个网上虚拟城市。这个“城市”它期望将现实生活的重要部分搬入其中，让网民在虚拟中感受人生、感受现实、体验生活。世纪诺亚城拥有自己的货币发行体系。

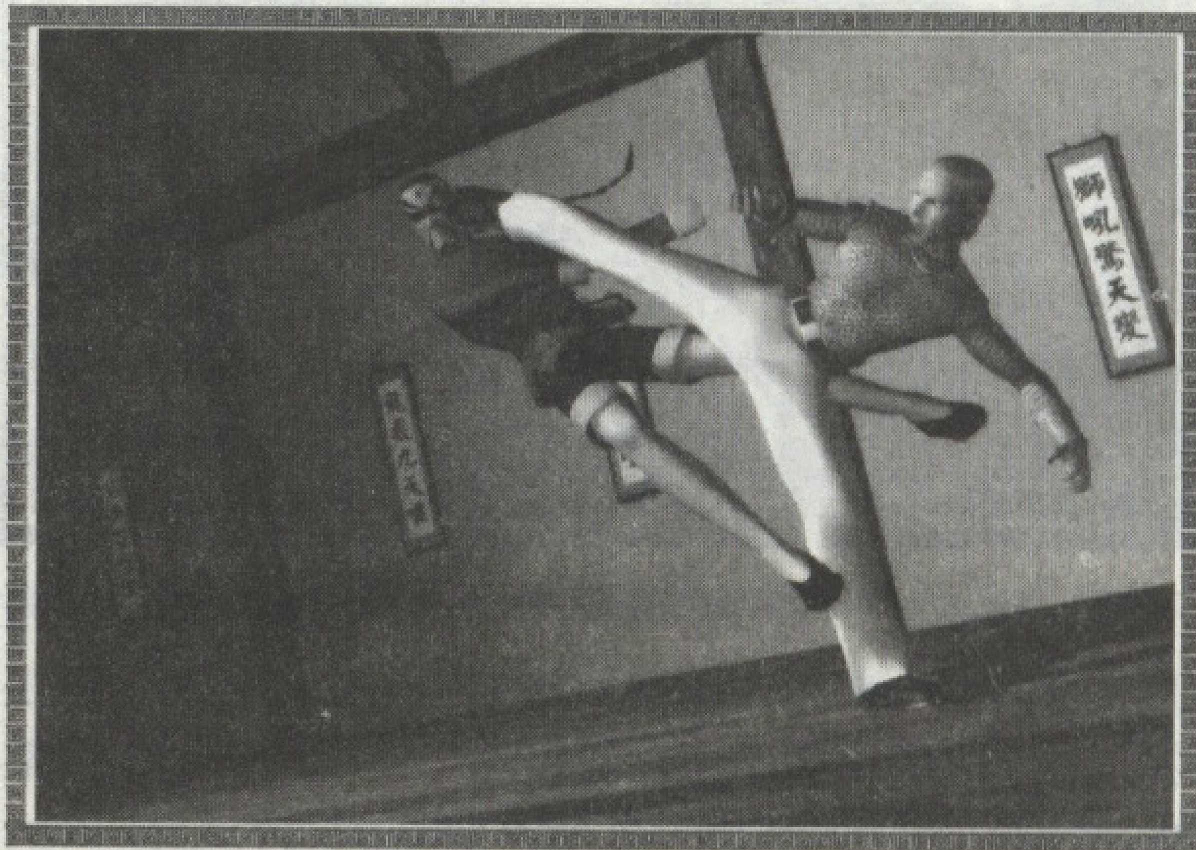


居民入住后可以获得市政府基金投放的原始资金，居民通过支付原始资金，寻找合适的工作，进而生产出城中需要的产品，再销售给市政府的控股商店，居民获得报酬（虚拟货币）后，再到城中充分享受、消费，



货币再回流到市政府基金中。这样，通过这套货币与商品的内循环体系，居民在其中不断成长，不断地参与整个诺亚城的各项建设，如经营赌场、经营商店、发行股票、开办旅游公司、组建俱乐部等等，从中获得荣誉感、成就感以及相应的社会地位。同时市政府还会评选出荣誉市民、青年突击手、三八红旗手、劳动模范等并颁发荣誉勋章。

●去年《中华英雄》电影延续了《风云》独特的电脑数位科技效果，在两岸三地掀起了新的武侠风潮。而武侠漫画改编的电脑游戏同样也是玩家的



焦点所在，相信玩家们也应该还记得当年《风云》在TOP TEN上的情形吧！现在马荣成的另一部作品《中华英雄》也将继电影后被改编成游戏。

为了让游戏的美术风格更加完美，制作小组重金聘请了香港另一漫画家叶明发先生担任人物设计的美术总监。叶先生同时是漫画《中华英雄外传》的主笔。在这款游戏里出场的角色多达100多人，除了华英雄、鬼仆、生奴、金傲等大家熟悉的人物外，不少大家可能遗忘了的角色，如牛奶仔、三害、四害等只有一两句台词的闲角，也会在游戏中重现，除此之外每个角色在剧情发展阶段都有不同的面貌改变，像主角华英雄，从稚气未脱的年轻小伙子到因战斗瞎了一眼及经过江湖历练后的苍桑感，在图像上全都有所表现，让玩家可以随剧情的发展来感受华英雄惊涛骇浪的一生。由于游戏中的场景横跨中美两国，所以在场景的制作上可说是一项极大的工程。人物的设定完全配合漫画角色，所



以林林总总加起来共多达数百位人物与角色。故事内容基本上依照原著漫画，只作适度及合理的改编，以配合游戏的发展及动作的制作。

随目前硬件配置的进步，以对话交代剧情的方式已成为过去。因此在这款游戏里制作小组采用了大量的过场动画，在动感影片的衬托下，主要人物出场气势及剧情得到了充分的表达。游戏中至少使用了200段以上的“事件动画”。

游戏的另一大特点是人物以点为移动单位，而非网格，所以不会出现只有前后左右4个移动方向的呆板现象。

●最近金智塔针对“美国在线”发表了措辞激烈的文章，题为“美国人，别碰我们的GAMEICQ”。文章中说，1999年12月8日，金智塔公司在美国注册了WWW.GAMEICQ.COM这个顶级域名，金智塔公司完全是根据国际惯例合法地取得了这个域名的。但从7月中旬开始，美国在线接连给金智塔公司发了两封数百页的正式书函，第一封信的形式近乎是一份表格，信中要求金智塔公司将WWW.GAMEICQ.COM这个域名免费转让给他们，第二封信则表明如果不立即放弃这个域名他们将付诸法律解决。第三封信就是一封起诉书了，信中控告金智塔公司侵犯了他们的产权，要求金智塔公司到美国去应诉。并书明金智塔公司侵犯了美国法律。金智塔公司对此事表示了极大愤慨。事情的结局还有待观察。



SCi公司公布ECTS 2000参展作品

SCi公司日前确认将参加于今年9月3日至9月5日在伦敦举办的“欧洲电脑商贸展览会”，并公布了参展内容。“欧洲电脑商贸展览会”是欧洲地区规模最大的电子娱乐展览会，被誉为“欧洲地区的E3大展”。

SCi公司的参展作品包括第三人称动作游戏《钛天使》（Titanium Angels，PS2、PC和Game Boy Color游戏）、《雷鸟》（Thunderbirds，PS2、PC和Game Boy Color游戏）、《意大利任务》（The Italian Job，PS游戏）、《米勒·米戈利亚》（Mille Miglia，PS游戏）、《恶煞车手TDR 2000》（Carmageddon TDR 2000，PC和Game Boy Color游戏）、《维特里格斯》（Wetrix，PS2游戏）和《拉力锦标赛》（Rally Championship，Game Boy Color游戏）。

关于上述游戏的详细内容请查阅网站www.sci.co.uk。

美国印地安纳波利斯市禁止未成年人接触暴力游戏

据HealthScout报道，美国印地安纳州的印地安纳波利斯市将禁止未成年人接触具有暴力色情内容的投币电子游戏机。按照新法律规定，从9月1日起，17岁以下的未成年人未经父母允许不得接触任何包含有暴力色情内容的商用游戏机，法律规范的场所包括街机厅、百货商店和电影院等，而家用游戏机则不在受禁之列。被禁的游戏元素包括流血、斩首、肢解和裸体等场面，法令的执行者为当地警察部门。印地安纳波利斯市警察局的负责人大卫·杨认为，某些电子游戏不仅仅是在推销暴力，它们还可能会成为“孩子们的实战训练器”。

《黑暗王朝Ⅱ》(Dark Reign 2) 发布新地图

Pandemic工作室日前为即时策略游戏《黑暗王朝Ⅱ》（Dark Reign 2）发布了一款新的多人地图。该地图名为“6shai_hulud”，是一款以某畅销电影为主题的地图场景，由《黑暗王朝Ⅱ》的首席设计师克里斯多弗·劳伦斯负责设计。

《黑暗王朝Ⅱ》提供有20个海陆空单人战役以及合作模式、夺军旗模式、血战模式和占山模式等联网模式。游戏的编辑工具将于近期发布，该编辑器允许玩家自行创建关卡或定制模型，还可通过WON.net与其他人交换地图。

新地图的下载地址为：http://www.pandemicstudios.com/dr2/downloads_maps.htm。

《艾莎龙的召唤》(Asheron's Call) 艺术总监加盟Planetary Arts公司

Planetary Arts公司日前宣布任命西恩·图比特为公司的艺术总监。西恩·图比特原为Turbine娱乐软件公司的艺术总监，正在负责一款新的大型多人游戏的开发工作，他还是大型多人角色扮演游戏《艾莎龙的召唤》（Asheron's Call）的3D艺术师和地形设计师。

加盟Turbine公司之前，西恩·图比特在Bungie软件公司的西部海岸工作室担任建筑师、关卡设计师和3D设计师等职务，并曾参与过动作游戏《幽灵》（Oni）的制作。西恩·图比特的成名是在Papyrus设计集团公司的时候，当时他在《一级方程式传奇大奖赛》（Grand Prix Legends）中担任高级3D设计师、首席物体设计师和首席几何体设计师，在《云斯顿赛车Ⅱ》（NASCAR Racing 2）中担任3D设计师。

《神偷Ⅲ》(Thief 3) 开发小组正式成立

角色扮演游戏《杀出重围》（Deus Ex）的缔造者——离子风暴工作室的奥斯丁分部日前宣布正式组建《神偷Ⅲ》（Thief 3）开发小组。

《神偷Ⅲ》开发小组的总部位于马萨诸塞州的波士顿市，项目负责人和首席设计师为兰蒂·史密斯，兰蒂·史密斯曾参与过《神偷》前两部作品的开发工作；游戏的高级设计师为埃米尔·帕戈里亚拉罗，埃米尔·帕戈里亚拉罗曾担任《神偷黄金版》和《神偷Ⅱ》的关卡设计师；游戏的助理策划为卢鲁·拉莫尔，卢鲁·拉莫尔曾担任《神偷Ⅱ》的助理策划；游戏的程序师为克里斯·卡罗洛和亚历山大·杜兰，他们曾为Looking Glass工作室开发过Siege引擎，除协助《神偷Ⅲ》的开发外，他们还将

开发一款尚未公布的游戏。

据离子风暴工作室奥斯丁分部的负责人华伦·斯派克特称，《神偷Ⅲ》开发小组的其他成员将在近期内确定，该游戏将提供PC和PS2两种版本。

《深度空间九——统治战争》（Star Trek Deep Space Nine：Dominion Wars）再度延期

Simon & Schuster互动公司日前宣布，太空即时策略游戏《星际迷航深度空间九——统治战争》（Star Trek Deep Space Nine：Dominion Wars）将延期至2001年3月发布。Simon & Schuster互动公司副总裁兼创意总监杰弗·西戈尔称：“我们在与Gizmo游戏公司商量后决定把游戏推迟至明年发布。我们相信，更充足的开发时间将为大家带来更精彩的内容。”

《统治战争》是Simon & Schuster互动公司开发的第二款以《星际迷航——深度空间九》（Star Trek：Deep Space Nine）为题材的作品，这款即时策略游戏提供有联邦、克林贡、卡达西安和杰穆哈达等4个种族，包含联邦帝国、统治帝国和克林贡帝国的各种舰船，玩家还可从Simon & Schuster互动公司的星舰建设类游戏《扭曲Ⅱ》（Warp 2）中输入新的交通工具和战斗工具。游戏采用俯视的实时战斗视角，玩家可同时控制六艘不同的舰船。

《特别行动Ⅱ》(Spec Ops 2) 发布升级程序

Zombie公司（http://www.zombie.com/）日前为战术战斗游戏《特别行动Ⅱ》（Spec Ops 2）发布了最新的1.2版升级程序，该程序提供有改进后的AI，重新设计的游戏菜单，支持DirectX 7的图形引擎，更高分辨率的选项，动态地形，新的多人游戏模式（占山模式、幸存者模式），新的多人游戏地图，7部新的多人游戏服务器。

需要注意的是，玩家在下载时应根据不同的显卡模式下载不同的升级程序。

Direct3D 1.2版升级程序（18.2兆）：ftp://ftp.avault.com/patches/direct3d_base.zip；

Direct3D贴图升级程序（16兆）：ftp://ftp.avault.com/patches/direct3d_textures.zip；

Voodoo 1.2版升级程序（18.3兆）：ftp://ftp.avault.com/patches/voodoo_base.zip；

Voodoo贴图升级程序（4.7兆）：ftp://ftp.avault.com/patches/voodoo_textures.zip。

《异尘余生——钢铁兄弟会》（Fallout：Brotherhood of Steel）开发近况

Interplay公司日前公布了《异尘余生——钢铁兄弟会》（Fallout：Brotherhood of Steel）的最新开发情况，该游戏的开发商为澳大利亚的Micro-Forte公司。

《异尘余生——钢铁兄弟会》包括有单人和多人两种游戏模式，回合制和半回合制两种战斗模式，其中半回合制类似于即时策略游戏的风格。此次更新为游戏加入了一些重要的改动，据游戏的高级设计师称：“《异尘余生——钢铁兄弟会》的规模将大大超过人们的预期。”原先开发人员为游戏设置了20个核心任务和18个分支任务，并且不附带任何随机事件，玩家也无法返回以前的地点；改进后，游戏将包括25个核心任务，并将加入随机事件，玩家可随时返回结束任务后的场景。

《重金属——F.A.K.K. Ⅱ》（Heavy Metal：F.A.K.K. 2）发布升级程序

Ritual娱乐公司（http://www.ritual.com/）日前为动作游戏《重金属——F.A.K.K. 2》发布了最新的1.01版升级程序，大小为2.86兆。该程序主要修正了如下内容：

修正了在某些版本的Windows下，退出游戏后系统崩溃或出现蓝屏错误信息的现象；修正了播放过场动画时游戏崩溃的现象；修正了对Voodoo 2显卡的支持问题；在高级选项菜单中增加了OpenGL驱动程序；重写了内存管理器代码，以改进游戏的稳定性和内存泄漏的现象。

《重金属——F.A.K.K. Ⅱ》1.01版升级程序的下载地址为：ftp://ftp.avault.com/patches/fakk2_101.exe。

Blizzard公司谈《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo 2）中技能的改变

Blizzard公司在《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo 2）的1.03版升级程序中，对两种角色技能——野蛮人的“旋风斩”和巫师的“尸爆术”作了更改。Blizzard公司认为这两种技能太过强大，打破了游戏的平衡性，因此重新调节了它们的威力，使之与其它技能保持一致，而那些花费了无数时间用于修炼这两种技能的玩家自然很不乐意。为了使玩家理解更改的必要性，Blizzard公司在其官方网站上发表了如下陈

述：

“之所以修改‘旋风斩’和‘尸爆术’，是由于它们与其它技能相比太过强大。这种巨大的不平衡性在游戏发布至今才被发现，尽管我们在游戏上市前对游戏的平衡性作了彻底的测试，但只有当数千人都使用这种技能后，修改的必要性才显露出来。下面这些内容也许可以帮助玩家理解为什么我们要对这两种技能进行修改。

“在高级别下，‘旋风斩’可在1至2秒钟内对路径上的敌人连砍15下以上，尽管在这个过程中野蛮人可能受到敌人的伤害，但他完全可以轻而易举地歼灭路径上的所有敌人。我们重新调整了攻击的频率，使之与Zeal等技能所耗用的攻击时间相当。

“‘尸爆术’是游戏中唯一一种能根据玩家的数量增加杀伤力的技能。女巫的‘火墙’能够对敌人造成58-72点伤害，这个伤害值是针对单个怪物而言，与玩家的数量无关；而‘尸爆术’的伤害值则是根据怪物的击打点数决定的，也就是说，当其他玩家加入游戏时，怪物的击打点数会提高，而‘尸爆术’的杀伤力也会大幅提高。在较高的等级下，如果有七名玩家同时加入游戏，巫师可以轻易地扫清屏幕上的所有怪物。

“这两种技能对于修炼其它技能的玩家和修炼其他角色的玩家来说是不公平的，更改后这些技能与游戏里的其它技能保持了较好的平衡性。‘旋风斩’和‘尸爆术’依然很值得一练，不过使用它们的玩家会发现游戏变得更具有挑战性了。我们希望所有角色都能在‘噩梦’和‘地狱’级别中感受到一定的压力。”

《战舰——浮雷》（Battleship: Surface Thunder）开发动态

Hasbro公司日前为业绩不佳的棋盘游戏《战舰》系列推出了一部全新的续作《战舰——浮雷》（Battleship: Surface Thunder），该游戏定于9月份正式上市，提供有PC和PS两种版本。

玩家将在《战舰——浮雷》中率领一支强大的舰队，与叛变的帝国部队交战，进攻海岸，夺回被占领的港口，寻找失落的王子。游戏还将提供经典的“战舰”模式。

《战舰——浮雷》的主要特性包括：所有角色均采用第一人称视角；动作游戏的风格；20场激烈的战役；机动多变的战术和种类齐全的战舰；经典的“战舰”游戏模式；紧张刺激的视觉效果；可支持局域网和互联网对战。

《混乱在线》（Anarchy Online）进入公开测试阶段

Funcom公司日前宣布科幻类网络角色扮演游戏《混乱在线》（Anarchy Online）已进入公开测试阶段。该游戏的公开测试活动共分为4个阶段，第1阶段已经开始，范围限于斯堪的纳维亚半岛地区，人数为100人。随着测试活动的展开，测试者的数量将逐渐增加，第2阶段测试人数将达到600人，及至第4阶段将有数以千计的玩家共同参与测试，以全面考察服务器的承载能力和稳定性。

《混乱在线》的故事背景设定为2万8千年以后，叙述的是一个超级帝国同若干反叛氏族之间的斗争。游戏提供有16位色深的即时3D渲染场景，玩家可以在游戏中自定义角色，包括颜色、种族、立场和能力值，还可创建并加入各种团队、氏族和帝国部门。据开发者称，《混乱在线》比较注重角色间的合作关系，成功的合作将大大增加角色的经验值，提高其等级。

《黑暗锡安》（Dark Zion）取消开发

Wombat游戏公司日前宣布取消大型网络角色扮演游戏《黑暗锡安》（Dark Zion）的开发计划，原因是不足的开发资金和出版商的冷漠态度，而Wombat游戏公司也已宣告解散，开发人员将重新谋求出路。

《黑暗锡安》自1998年起开始筹划，玩家可以在这个虚拟的网上世界中探险、修建城市、创建部族和政府、挑起战事、繁衍昆虫、发现丢失的古文明秘密。该游戏的创意顾问由畅销科幻小说家泰德·威廉姆斯担任，泰德·威廉姆斯曾经创作过《告别之石》（Stone of Farewell）等畅销小说。

Wombat游戏公司位于得克萨斯州的奥斯丁市，由里克·代拉斯密特（《网络创世纪》的前首席程序师）、杰森·斯班格勒（《网络创世纪——第二纪》的前首席程序师）和托德·麦克金梅（《网络创世纪》的前设计师）共同创建，Wombat公司原打算为《黑暗锡安》发布PC、Mac和Linux3种版本。

Wombat游戏公司的官方网站地址为：http://www.wombatgames.com/。

NovaLogic公司对付游戏作弊者

Novalogic公司日前针对《三角洲特种部队》（Delta Force）系列游戏中的作弊行为发表了一份公开信，公开信的原文可查阅网站http://www.land-

warrior.com，以下为节选内容：

"在今后几周内（8月底至9月初），我们将向每一位玩家公开游戏作弊的具体资料。与此同时，我们希望其它游戏社区能帮助我们查找到更多的作弊途径。如果发现任何作弊补丁、作弊程序或作弊手法，请发邮件至novawatch@novalogic.com，我们会将信息及时反馈给我们的开发人员。"

《可汗——不朽帝国》（Kohan：Immortal Sovereigns）进入测试阶段

经过整整两年的开发时间，《可汗——不朽帝国》（Kohan：Immortal Sovereigns）终于进入测试阶段，Timegate工作室对网站进行了更新，加入了新的过场动画、新的游戏截图和英雄介绍。目前Timegate工作室正在对游戏进行内部测试，希望参加公开测试活动的单位请将姓名与联系方法发至beta@timegatestudios.com。关于该游戏的更多的资料，如出版商、发布日期和战略合作等将于近期公布。

《可汗——不朽帝国》的故事背景设定于神秘的可汗敦（Khaldun）世界中，玩家将扮演一个不死的民族——可汗。可汗人曾经统治着这个世界，不过由于一系列剧烈的政治变动，他们的文化体系和社会体系几乎被毁灭殆尽，而不死的特性又使其无法进入真正的死亡状态，因此他们不得不面对一个重新复苏的奇怪的新世界，这个世界与他们曾经统治的那个时代完全不同。玩家的任务是揭开民族毁灭的真正原因，带领人民渡过难关，重新找回失落的荣耀，找回属于他们自己的归宿。

关于《可汗：不朽帝国》的详细资料请查阅Timegate工作室的官方网站http://www.timegatestudios.com/。

Climax游戏公司与微软公司联手

英国游戏开发商Climax公司日前宣布与微软公司达成战略合作关系，微软公司将与Climax公司一同开发《战锤网络版》（Warhammer Online）中的一些重要技术。据《电脑商贸周刊》报道，微软公司将负责该项目的电子商务部分和某些"网络游戏部分"。目前在英国大约有20万《战锤》玩家，因此相关的网络游戏将很有潜力。

《一级方程式大奖赛Ⅲ》（Grand Prix 3）即将上市

Hasbro互动公司日前宣布，赛车模拟游戏《一级方程式大奖赛Ⅲ》（Grand Prix 3）将于下周在北美地区正式上市。《一级方程式大奖赛Ⅲ》是唯一一款经FOA组织官方认证的一级方程式模拟游戏，提供有完整的大奖赛赛季，该系列前两部作品的首席设计师乔夫·格拉蒙多为游戏开发了一套全新的场景机制模型，这套模型的特性与其它同类赛车游戏相比有着很明显的优势。

《一级方程式大奖赛Ⅲ》包含有5个难度级别，3种游戏模式（快速赛车、非锦标赛赛事和完整的锦标赛赛季），8种赛车向导（自动刹车、自动换档、自纠正旋转、无损坏模式、最佳路线、最佳档位和方向盘向导等），另外还提供有"标准赛车"和"高级赛车"两种设置选项，其中"标准赛车设置选项"允许玩家调整刹车平衡和换档速率，"高级赛车设置选项"允许玩家调节驾驶高度、制动器和弹簧等，游戏对这些性能均作了详尽的说明。

美国游戏业增长预测

据DFC调查机构日前发布的一份长达700多页的报告——《美国电子游戏和互动娱乐市场》预测，至2004年，美国次世代游戏机的销量将突破5千万；至2002年，美国互动娱乐业的收入将超过110亿美元。DFC公司总裁大卫·科尔称："我们相信在未来的几年内，消费者将投入更多的资金用于购买电子游戏和电脑游戏。当然，目前判断哪种游戏系统会独领风骚还为时过早。"

《圣战群英传Ⅱ》（Disciples 2）推迟至2001年上市

Strategy First公司日前宣布将回合制策略游戏《圣战群英传Ⅱ》（Disciples 2）推迟至2001年第一季度上市。《圣战群英传Ⅱ》是《圣战群英传：圣地》（Disciples：Sacred Lands）的续作，原定于2000年底上市，由于在参加完本年度的洛杉矶E3大展后，开发小组对游戏的特性列表和故事情节作了更新，因此游戏的开发进度也不得不重新调整。据称，改进后的游戏将加入更多的任务和无限的单位升级特性。

在《圣战群英传Ⅱ》中，玩家将重返圣地，4大种族——Empire（帝国）、Mountain Clans（高山部族）、Legions of the Damned（诅咒军团）和Undead Hordes（不死部族）在这里继续着激烈的战斗。《圣战群英传Ⅱ》可支持800×600分辨率、16位色深，提供有200多位角色、改进后的游戏机制、更出色的人工智能和战斗方案。（以上新闻由Dagou提供）

巫师和勇士

WIZARDS & WARRIORS

南京 古留根尾·我我神

这恐怕是世界上制作耗时最长的角色扮演游戏了，Bradley在1996年的夏天就开始构思这个游戏，直到现在它才初步成型。这是一款从回合制多人游戏改编的第一人称RPG，它讲述着一个恐怕是比它制作周期还要冗长的幻想史诗（笑），在一个名为Gael Serran的魔幻世界里，死去多年的法老王Cet Ude D'ua Khan重新复活，他要再次把这个世界变成一个恐怖的国度。玩家和他的5个同伴不得不去寻找一把叫做Mavin 的宝剑，这把剑是由邪恶和正义两种元素打造的，它能够破坏掉法老王的魔法并杀死邪恶的法老王。由此，玩家将前去接受各种任务，并展开充满了未知的冒险。

喜欢在幻想世界打拚的玩家一定会喜欢上这个游戏，它好象就是《巫术》、《地下城守护者》和《魔法门》的结合体。尽管游戏使用了3D图像和与众不同的游戏风格，但它的规则看起来还是象过去那样。Bradley坚持说这个游戏的本质和以前的那种老游戏是没什么不同的，而且还有一点希望诸位能够接受的就是，想把这个游戏通关，你起码要200个小时！

游戏中的每个角色将是是10个部落中的一员，他们的种族、职业也不尽相同，而大量的法术和剑技使得你有可能同时掌握十多种技巧。一开始，玩家只能从4种基本职业中选择：战士、巫师、浪人和牧师。在得到N多经验值以及德智体美劳全面发展以后（笑），这些菜鸟就能转系转专业了。除了原先职业的特性以外，转职还能带来新的能力和技术，好比战士想转成游侠，他就必须辅修牧师专业；或者转为野蛮人，那就要象浪人一样走路不出声，还要能够拆除陷阱。

除此以外，游戏还允许你选择任何一个魔幻世界里的职业：军阀实质上就是和巫师牧师一样厉害的法师；而魔术师说白了就是吟游诗人，既会浪人的技巧也会一些魔法，在战场上使用具有魔力的乐器。游戏里甚至还有东方职业可供选择：可以使用法术的武士、更为神秘的忍者。这样的职业有十来种，但是使用的前提条件是你必须学会相应的技能。

当然有付出就有收获。当你成为一个法师或者十字军的时候，你就会掌握一些特殊的能力：吸星大法能够让施术者砍翻怪物的时候吸取敌人的生命值；十字军东征则让队员在对付不死系怪物时得到双倍的经验值；至于狂暴术，则会增加双倍打击的机率。有了这些，相信征服法老将是指日可待的事。

完成任务、杀死怪物、得经验值、然后升级……游戏采用第二版AD&D规则中的经验值计量法，在升级人物可以随机得到为数不多的HP点数，或者被赋予技能点数。想转职的话也需要升级所积累的一定属性值：好比要成为野蛮人就必须有足够的表现力，相当于AD&D中的“魅力”。（有没有搞错！）人物还能因此学会各种武器的使用，等到他们刀枪剑戟斧钺钩叉18般兵器样样精通时，左右开弓所向披靡的时候也就不远了。

魔法的使用也是多种多样的。游戏采用了一种非传统的魔法体系，将法术分为6个派系：太阳、月亮、岩石、精神、植物和魔鬼。牧师一开始可以使用精神和植物魔法，而巫师则是以太阳和岩石魔法作为初始法术的。能够使用魔法的人物升级后，可以选择是在本身的魔法派系中加强修行，还是去掌握一种新的法术类型。虽然这种设置和通常不一样，但是法术本身并没有什么不同：有元素魔法、有辅助魔法，就连回复和再生术，和其他游戏里的也没有什么不同。

为了增强游戏性，巫师和勇士不会让玩家把时间花在穿越大片的不毛之地或者苦苦寻觅拒不现身的怪物上面。游戏世界非常庞大，故事情节也是长篇累牍的，但是由于怪物出没较为频繁，而支线任务也是种类繁多，另外再加上有不少宝物和装备作为玩家辛勤努力的奖赏，相信大家游戏的时候一定不会打呵欠。

这样一来，在已经上市的《吸血鬼》、Diablo 2、《冰风溪谷》以及即将上市的《博德之门Ⅱ》、《光芒之池Ⅱ》的前后夹击下，《巫师和勇士》想要立足看起来好象十分困难。不过本作传承了巫术系列单线游戏的精髓，而且已经在尽可能的情况下把技术表现因素发挥到极至，玩家们能否能满足于将许多游戏元素单纯地组合起来？那么今秋便见分晓。

落幕之役 Epilogue

几年前，荷兰的几个年轻人凑在一起，打算制作一款即时战略游戏。他们说干就干，经过难以计数的探讨和修改，他们不仅拿出了自制的引擎，游戏也大体成型，可以向媒体展示，找寻发行者了。在即时战略游戏"泛滥成灾"的年代，究竟是什么使得这款游戏能引起媒体的注意呢？其实你只要扫一眼抓图就明白了，你几时见过这么真实的天空和地面景观？

我们说的开发者是Sigma小组，游戏叫《落幕之役》（Epilogue），有着一个巨大的、与现实世界一般无二的地图。山川、江河、森林、荒漠……它们不仅比已经上市的所有即时战略大作更真实，而且还是个彻头彻尾的3D世界。这与《泰伯利安之日》的2D世界有什么不同么？有啊，区别太大了，例如基地地理位置的选择就变得前所未有的重要，你想把它修在山坳里的欲望变得更强烈了。



这里实际上有两场战争——旧式战争和现代战争。它们有时会相互交错，让它们走到一起的，是游戏里那奇特的背景故事。关于这个故事，考虑到市场原因，开发者不愿谈太多。我们只知道那是个虚构的世界，和我们现在这个差不多，只不过那是个两极世界，分别由两个独裁者统治着，战争自然就不可避免了。玩家在游戏中扮演一个下级军官，为了制止始露端倪的叛乱，你……还是打住吧。

游戏的兵种十分庞杂，看上去十分真实。资源是普通的石油，靠它来驱动战争机器。在旧式战争部分，所有的一切都是灰色的，就像我们熟悉的二战纪录片似的。战车和飞机就像是从博物馆里拖出来的，蠢头蠢脑，但却神气活现，不可一世。至于现代战争部分，一切就自然变得赏心悦目起来。玩家在游戏中依然要修建工厂，让战车从流水线上源源不断地开出来，这些与以往的即时战略游戏没什么不同，界面也简单明了，老鸟们可轻易上手。

最大的变化是3D地形带来的，玩家可以利用树木、建筑、山沟打埋伏是游戏的一大特色。游戏的战争设计还充分利用了气候的变数，例如在暴风雨的天气里，尽管地面部队依然可以继续活动，但飞机却无法起飞，这会使那些过于依赖空军的玩家吃尽苦头。即使是地面部队，他们的行军和作战效能比起晴天来也会大打折扣。在你制定作战计划时，最好能考虑到天气的因素，一场森林大火可能会毁掉你的整个基地。

与以往不同的还有，这次你将在一张巨大的版图上作战，而不是通常那样分别征服不同的地图。奇妙的是，这并不会给玩家的机器带来太大的负担。这个超级引擎不仅能够呈现出几可乱真的自然景观，而且能够"化解"大部队移动和交火时产生的巨大工作量，使屏幕上的一切保持平滑和均匀。据说那种画面就和电影中的电脑特技一样，用肉眼几乎看不出破绽。你看着地面上那些墙壁斑驳摇摇欲坠的旧式建筑，感觉它们仿佛在那里呆了几百年似的。还有（差点忘记说了），你的军队不再是一大堆毫无思想的钢铁蠢物，他们打上了鲜明的地区烙印。就像你能够分别出德军、法军、英军和美军一样，你从各地区招募来的军队也有不同的个性，有他们自己的行事方式。

我们对《落幕之役》了解得越多，就越难按捺心中的惊奇。就目前所了解的情况来看，它极有可能打破这个领域的格局，掀翻过去的老大，重排座次。前提是在它最终完成时，开发者能够不折不扣地实现所许诺的一切。它的上市日期定于明年春季，开发者有足够的时间来创造辉煌。

山东 舍丁

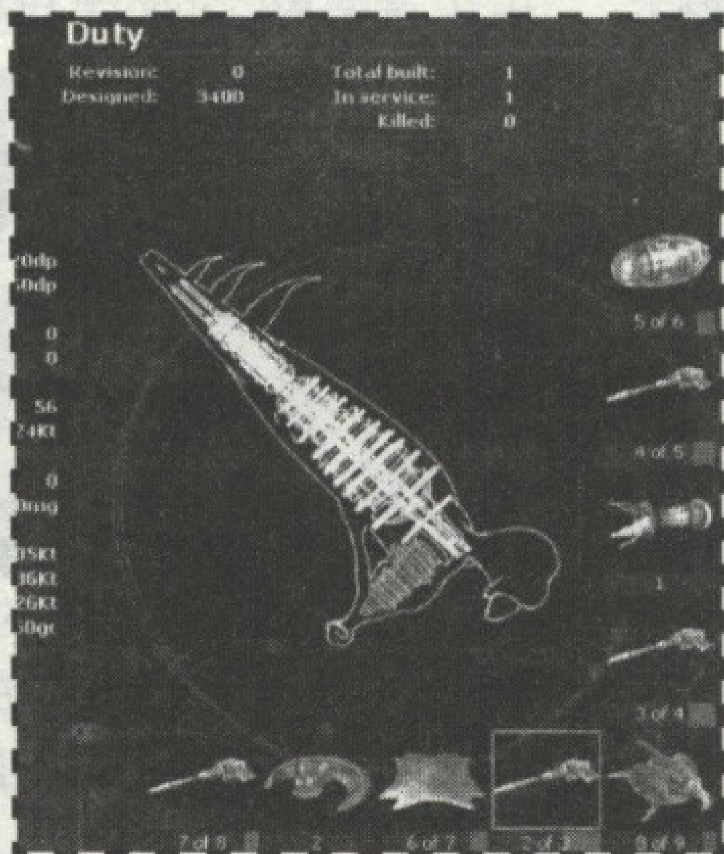
尽管回合制游戏已经不能算是游戏的主流，但它远未到消亡的地步。在去年意外火了一把之后，今年陆续又有不少续作打算出笼。既要保持原有玩家喜欢的特性，又要拿出新东西，可见制作续集不是一件轻而易举的事。好在我们所看到的大多数续集都做得不错，它们不仅仅是对原作打磨上光，而是赋予了更深的内涵和更为惬意的操作性。这也包括我们打算介绍的游戏：《恒星Ⅱ——超新星》（Stars！ Supernova）。



山东 卓组长

《恒星》一代是个科幻背景颇为复杂的回合制策略游戏，二代除了借助当前最新技术对游戏进行改造之外，故事上也延续了原来的内容——也就是说，一千年之后的事情。你被选为某个星际探索民族的首领，首先要在你所处的星球殖民，而后开始征服整个星河。你在这个过程中不仅要凭借武力，还要善于搞外交斡旋、间谍活动、经商和发展技术，必要时还要与星际海盗联盟（典型的霸权主义呀）。总之，这是个令人兴奋的星战游戏，想尽一切方法在宇宙中扩张，扫除前进道路上的一切障碍。胜王败寇是这里唯一的准则，正如人类的历史一样。

如果你玩过一代，你会发现二代的操作界面已经焕然一新，无论在观赏性还是可玩度上都有了极大的进步。说来难以置信，游戏开发者制作了3GB高解像度的艺术画面，以24-bits饱和的色度喷射到你的屏幕上。仅飞船的设计就有650种，还有350种技术部件，以及48种不同的种族肖像。除了滋润视觉的好东东，游戏还增添了一个新的战斗机制、一个新的经济系统、还有一些改进了的外交手段。



回合制游戏最大的问题之一，就是游戏后阶段的帝国管理——庞杂的事务常常会把玩家搞的焦头烂额，令他们抱怨不止。说来也是，个人怎么能有那么大精力同时管理四五十个殖民地呢？这次你可以一次向一座城市颁布好几个生产命令，向一个舰队发布一系列作战指令，从而能够大大缓解你的烦躁感。你还可以向某个地方官解说你的基本国策：主攻资源、科技、或是人口增长，一切由他来管理（就是我们熟悉的托管功能）。

如同《文明》系列一样，这款游戏也将提供约十几个种族共玩家选择，能力和性情都各不相同。在你选定某个民族后，还可以对一些指数进行修改。社会稳定指数当然是最重要的，在这个基础上你可以偏重一些科技或者是经济发展指数。你的未来策略会对你的国力以及种族命运产生至关重要的影响，并非武力强大就会永远保持优势的。有的种族依照正常规律进行繁殖，有的则要在工厂中制造出来，它们的名称是“合成人”，大概是些半机械人吧？科技发展也和我们原来的概念不同，不是循序渐进的，而是随意的、跳跃式的。别担心一切会乱套，科研分为好多等级，你只能在某个等级的范围内，在六个领域随机获取新的技术。

间谍方面的构想也十分有趣，很适合那些脑袋机敏的玩家。笔者不精于此道，只好长话短说。如同现实中一样，间谍活动十分昂贵，你养的间谍越多，你的经济承受的压力就越大。所以你想养一大群间谍来“不劳而获”，往往会得不偿失。他们有时会被捕，你要么花大钱把他们赎出来，要么与对方进行间谍交换。

《恒星Ⅱ——超新星》是一款颇具实力的回合制策略游戏，折射着《文明》系列的光芒。它将于今年秋季上市。

这或许是个“折磨人”的角色扮演游戏。请别误会，我们不是在这里指责RPG，甚至也不是说这款游戏本身的内容不好，而是指这款游戏的发行方式：你不能一次性将游戏买回家，你只能一部分一部分地购买，也就是说，定期从因特网上下载。这就像看肥皂剧一样，他们每次都给一个充满悬念的结尾，让你迫不及待地要看它的下一集。开发／发行者Alien Logic公司的行事方式一如它的名字，确实够异类的。

在《神魔遗族》（Survivors of the Ages）中，玩家你扮演的是一个高原人，你有幸（或者说是不幸）被暂时赋予不死的身躯，目的是为了让你去对付那些穷凶极恶的坏蛋。前面说了，剧情是肥皂剧式的，目前无法听到一个完整的故事。尽管你是通过网络来订购的，但这实际上是个不折不扣的单人游戏。不知开发者是如何想的，因为这款游戏很适合多人连线作战。不过考虑到你可能要花一个月时间来玩单人场景，而当你练好本事，打算找个对手来试试锋芒时，下一个单人场景又在等着你了——你根本没有时间进行网上对战，不是吗？



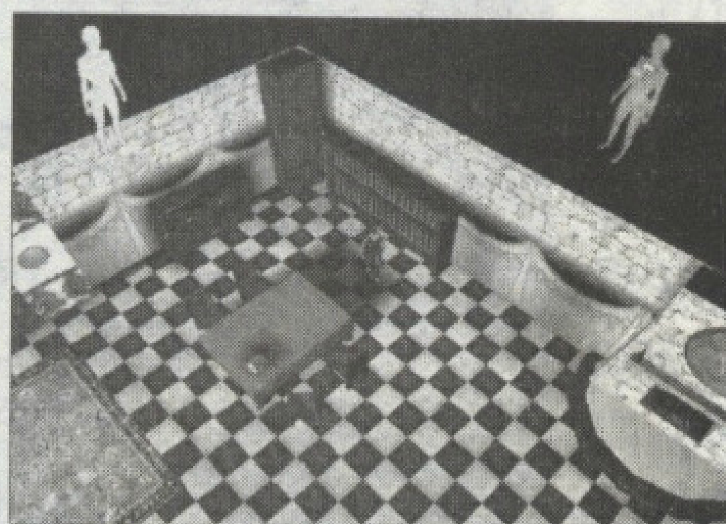
山东 启龙

乍一看，游戏的战斗部分与《暗黑破坏神Ⅱ》很相像，就是那种永无休止的“砍啊杀啊”的乐趣。实际上开发者做了大量改进，战斗和升级的过程不再是那样漫长而艰苦，而是充满乐趣的。两者在操作方式上也十分接近，不过在点击敌人的时候要当心，你现在已经是一个“指哪打哪”的武林高手了。你可以选择你认为最有效的部位——鼻、嘴、手、胸、腿进行攻击，招法犀利，畅快淋漓。当然，在你挨打的时候，其情形也相当惨。你问有多惨？唔……还是到时候自己去领受吧。你还可以将一大堆动作组合起来，设一个快捷键，需要时一下子便可以使出来。总之，这款游戏的武打部分别有一番天地，实在值得企盼。

战斗的另一部分是魔法，它不仅仅限于“水、火、土、气”四大元素，你的魔法师也不单单会施放火球，他的法力要大得多。角色的设定也和《暗黑》系列以及《博德之门》不同，你选择的角色起初是无身份的，随着游戏的进程而随机改变，一切都取决于你的喜好和临时决定。你如果按奈不住要刀舞棍的欲望，你的主人公将会变成武士；你如果偏好动脑筋和远程杀伤术，他（她）就可能变成一个弩手或者魔法师。

通常情况下，抓图的效果要好过游戏本身，但这次是个例外。游戏的画面非常细腻，背景复杂，物品繁多，还可以随意放大，以方便近身搏斗。皇室、地下城、竞技场、熔岩……组成了一个奇异的世界，里面的每一样东西都很具观赏性。

这是一款不断变化着的“暗黑式”游戏，需要每个月上网下载新的场景任务，经历新的冒险。这种购买方式的好处是，它一集的价格大约是普通游戏的八分之一，如果你发觉它不合你的意，停止购买就是了。这比你花大价钱买一套游戏，却发现不中意要好多了。只是这种销售方式太前卫，很难说它能否被大多数玩家所接受。尤其是那些喜欢将打过的游戏摆放在书架上，像久经沙场的老兵一样向来人吹嘘的玩家来说，更是一种难言的遗憾。至于我们国内的玩家……得，还是等它刻成光盘上市再说吧。它的第一集随时可能在网上出售，在笔者码字这段时间，游戏或许正在进行最后的录音工作。



如果你有美元支付能力且上网方便的话，不妨试试这款《神魔遗族》，说不定会从此爱上它，况且每月多一份期盼呢。

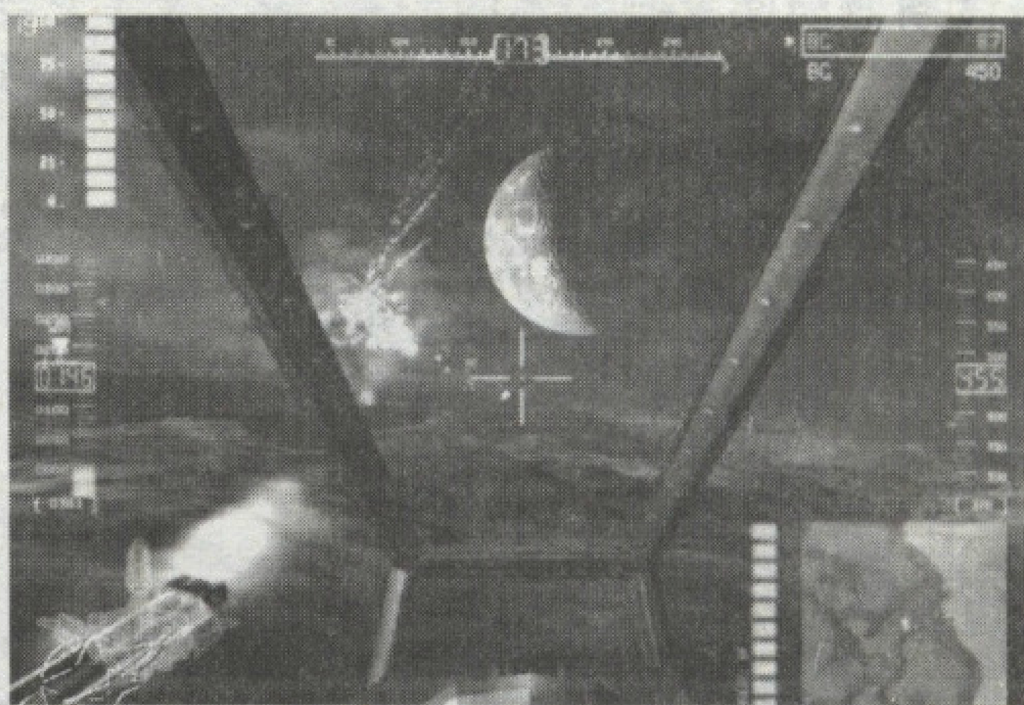


太空梯队

山东 疏流

这是场科幻背景的全面战争，设想在2351年，银河系爆发了残酷的“系内战争”（一如美国的南北战争和我国的解放战争），你被招募到军队，成为星系联邦空军的一名战斗机驾驶员。让我们长话短说——星系联邦是在星系帝国的废墟上建立起来的，它与星系中一个先进的种族Velians签约，引进技术，用于太空站的建设。狡猾的Velians在这些新技术中开了“后门”，以便将来能够方便地控制星系联邦的空间站。这件事终于发生了，斩断Velians族魔爪的重任就落到了你和你的战友肩上。很显然，这是个空战游戏，名字叫《太空梯队》（Echelon）。它的开发者Buka Entertainment公司曾以一款《王牌悍机》享誉业界。

从它的试玩版来看，有点像《部落》和《机甲战士Ⅲ》的混合体。如果再加上一点《天旋地转》和《王牌悍机》，感觉就更准确了。这里提到的都是脍炙人口的大作，能够在一款游戏中体会到如此多的优秀品质，可以想象玩家的感受会有多么兴奋。千万别以为这只是一款未来背景的飞行模拟游戏，事情没那么简单。因为你不仅可以在游戏中选择多种飞机，还可以选择各种类型的未来飞行器，这和传统的飞行模拟游戏大相径庭。飞行器种类虽多，但可以让玩家选择的仅仅十余种而已，主要依照任务的需要由电脑来设定。飞机可加载的武器包括各式加农炮、等离子炮、导弹等，导弹分为可制导的和自由式的两套体系。至于操作方式，虽说你可以使用鼠标以及键盘来玩它，但使用操纵杆会觉得更自如些。



游戏的画面堪称一绝，其细腻程度有如照片——阳光万里，白云如絮。美工人员向你展示了一个怪异、粗犷、凄美的世界，对他们的想象力和绘画技巧你不得不表示敬佩。这是个超真实的未来世界，有着各种各样气候以及夜与昼的变化。至于它的疆土……差不多和现实中的大陆一样，这种比喻虽让人摸不着头脑，但它的规模可见一斑。你如果朝着一个方向飞下去，一连几个钟头也飞不到边。机翼下的峡谷、河流、城市高楼不仅看上去逼真，你若撞上去准会机毁人亡。倘若你仅仅是刮过某个障碍物，你的机翼会受伤，这个你透过座舱窗户便能看到，十分真实。它还会影响到你飞机的性能，使你不得不踉踉跄跄地返航。

这款游戏的空战十分过瘾，有的玩家反复将某个场景玩了十多遍，仍然感到意犹未尽。尤其令人兴奋的是，游戏的关卡设计是可通融的，即使你的作战结果是“failed”（失败），你依然可以继续玩下一关。这种设计是十分体贴玩家的，他们就不必重复“存盘”、“失败”、“取档”那折磨人的程序了。一旦你获得了某次战役的成功，便可利用升级后的作战能力回过头来对付前面的关卡。为什么没有更多的游戏想到这一点呢?

《太空梯队》非常适合多人连线作战，可同时支持16个玩家参与，在因特网或者游戏厅浴血奋战一番。大家可以展开空战，也可以玩一把“进攻/防御”模式。据说游戏还提供小组配合作战模式。

看来《太空梯队》具有许多令人向往的特性，然而要想获得市场成功，必须要有一套经得起玩家检验的个人战役场景。以往各款大作（《部落》、《星际争霸》、《横扫千军之王国风云》等）无不如此，目前这一部分情况不详，好在离最终上市还有一段时间，开发者完全有时间做好这一切。那我们就等着啦，等着那最终时限：今年10月。

边疆之战 FRONTIER WAR

山东 舍丁

总会有那么一天，人类的科学家会发现宇宙航行的秘密。而他们要做的第一件事，就是组装一辆漂亮的太空卡迪拉克，迫不及待地把它送上天。车上反复播放一首美妙的地球乐曲，希望银河系的其它生命能够和我们一起来欣赏。我们都相信事情会是这个样子的。

实际上，依照人类的本性，他们向宇宙派出的第一批使者，很可能是装着大炮的宇宙舰队。他们贪婪的目光四下搜寻，目的是为了找寻新的生存空间和殖民地。对于那些热爱和平（而我们总把它们描绘成凶残的食肉兽）来说，好日子从此结束了。



《边疆之战》（Frontier War）这款游戏便是基于第二种构想。人类踏入了别人的疆土，掠夺资源，找寻宝物。他们的行为惹怒了虫族，逐步升级，最终演变成一场宇宙大战。这是一款类似《家园》、《命令与征服》以及《星际争霸》的即时战略游戏。庞大的太空舰队，辽阔无垠的宇宙环境，还有一套神秘的科研体系。与《家园》不同的是，它的环境并非全然是3D的，视点更像是2D的《星际争霸》以及AOE。为何废弃更好的技术而求其次呢？呵呵，问玩家自己吧，《家园》虽说赢得了媒体的一致好评，却未取得像另外几款游戏那样的市场成功。玩家们或许还不习惯上不着天下不着地的3D空间，《家园》的镜头控制确实太复杂了，牵扯了玩家太多的精力。

那么好啦，在《边》中，玩家们尽可埋头钻研你的战略战术，其它的一切都会十分熟悉和得心应手。3D引擎依然是存在的，只是改换高度的事不必劳你费神，引擎就替你做了，你只需想着如何对付那些外星人就行了。这个“准”3D引擎带来的宇宙景观是令人惊叹的，其背景的星云和恒星一点也不亚于《家园》。从已公布的抓图来看，战斗画面震撼人心，想到指指点点的简单操作便能打一场这样的太空战争，实在令人兴奋。游戏中的作战地图是分离的，由一些细小的孔道连接起来，假如你能保持不迷路的话，一定会喜欢的——小心出口！说不定那里埋伏了一大堆敌人，等着痛揍你一顿呢。

游戏中的种族有3家：地球人、马蒂斯族和塞拉利昂族。马蒂斯族是通常概念的“坏蛋”，善打人海战术，是个厉害角色。它的小战机如同蜜蜂一样围绕着太空母舰，让你奈何不得，弱点是必须有一个陆基空间来繁殖虫子部队。地球人自然会成为你的第一选择，他们的力量来自整个舰队的均衡度，换句话说，就是十八般兵器样样都有，总有一种会让你的敌人头疼。塞拉利昂是一种神秘的古老星族，喜欢收集资源，善打防御战。它的飞船看上去非常小，不过你可别上当，如果你想捡个便宜，扑到眼前才发现它实际上比你的舰船还大，装备更精良……（抱歉，随便走走，路过这里……轰！）幸好它基本上是人类的盟友，它与马蒂斯族有世仇。

这款游戏的资源不同于其它即时战略游戏，它不是通常的一种，而是3种。资源的重要性玩家们都知道，这里开发者又动了一番脑筋，搞了一些新花样。作战机能上增添了一个“舰队元帅”自动系统，别开生面，有点像“托管”功能。多人连线功能也是它的强项，由于发行者是微软公司，上市后便可在MSN Gaming Zone上开战。

说了这么多，该收尾了。《边疆之战》看上去妙趣横生，很具挑战性。《争霸》、《帝国》系列的拥趸们会很快掌握这款游戏的玩法，并能发现一些新东西。它的上市日期也不遥远，今年第四季度就能玩到它了。

微软的《城市疯狂赛车》一度打破常规将玩家带到芝加哥。在这里你可以选择马力强劲的福特野马或者庞大的共交巴士，一边听着撞击的巨响和行人的惊叫，一边在这个风和日熙的城市里横冲直撞。现在它的续作：《城市疯狂赛车Ⅱ》有了两个让你蹂躏的城市——旧金山和伦敦。

十年前，史蒂夫·麦克昆的电影Bullitt向影迷们展现了在旧金山的山坡小道上飚车的镜头。飞驰的汽车风驰电掣，为影迷们打造了一个火花四溅玻璃横飞的幻想世界。从此以后所有的汽车迷都有了这样念头，那就是从旧金山的坡道上凌空飞跃，享受翱翔的快感，然后着陆时把车子弄得一团糟。现在《城市疯狂赛车Ⅱ》不用交纳旅游税就可以挠那些影迷的痒了——这儿是旧金山，具有划时代标志的唐人街和又湿又滑的Lombard Street。还有陡坡，物理引擎在你加速的时候甚至可以真实地模拟出在好莱坞电影Bullitt或勇闯夺命岛里的镜头！

同样，伦敦作为一个具有历史性意义的城市，也展现了自己颇具古风的特色。伦敦的地图纷乱芜杂，好象是一只喝醉了的蜘蛛织出来的网。在这里飚车你只能看到模糊的红色电话亭和夺路而逃的汽车。这里的交通网使得你能不止取道一处到达目的地，当然想要不顾后果地从什么车子头顶上碾过去也可以。

两个城市的图形加速效果是没有话说的，无论是旧金山的陡峭斜坡，还是伦敦在不同天气状况下的氤氲街道，所有这一切都遵守着真实的地形。驾驶员没有固定的行进路线，只要是有柏油的地方就有你的车！可以行驶的道路丰富多样：后巷子、停车场、大斜坡、高速公路甚至伦敦的地下铁道都有这些疯狂司机的车影。

除了原作中的车辆外，游戏还增加了9辆新车：从Aston-Martin Vantage DB-7（还有各种颜色可供选择）、奥迪TT到英国著名的红色双层大巴。在某些关卡完成之后，作为奖励你可以使用这些原本不可用的车辆。每辆车都有自己的性能指标：最高时速、马力、惯性和耐久，汽车的性能就取决于这些指标。举个例子：派诺基的Roadster可以在道路上做持久的拉力，可是在一辆迎面而来的大巴面前它只不过是另一只蝼蚁罢了。汽车在街上发飚的时候，那些损伤也会忠实地显示在屏幕上。当你撞飞计费器、撞烂红绿灯、撞进繁忙的交通中时，有可能那些四散飞溅的挡泥板呀、保险杠呀，就是你那受虐的坐骑的。



南京 古留根尾·我我神

游戏提供多种模式：巡游、闪电战、checkpoint竞速还有环路赛——所有这些游戏模式无论是单机还是连网都可以玩到。还有一种模式叫做完全撞车手册，允许玩家作为好莱坞的特技车手那样在旧金山练习飚车，或者成为一个伦敦旧街头的出租车司机，在古老的街道上奔驰。这种模式以各种飚车特技和驾驶测试教玩家如何从码头上的斜板飞跃而起，然后降落在渡轮上；或者利用手刹车和侧滑来急转弯。但或许最主要的，还是这种模式能够让那些原本禁用的车种出现在选项中，并提高车辆在高速时的反馈性能。你可以在巡游模式里探索整个地图，或者闲庭信步地到处游逛；闪电战要求在一定时间内行完规定的路线；而在Checkpoint竞速中，你必须采取任何手段在对手到达目的地之前穿过所有的Checkpoint；而环路赛除了它的路线以外，和传统的赛道竞速没有什么两样。

总之，这个游戏的测试版表现得还是不错的。尽管有些地方还有待改进，一些显而易见的Bug还无可避免地存在着。但是我们有理由相信，无论是对玩家操控的评论还是道路的重影会突然消失，都会在发售时或添加或清除。游戏最终版本的最低配置要求是奔腾Ⅱ233、8M显存、3D加速卡，或者用奔腾Ⅱ266、32M内存进行软加速。

就象我们平时所说的，最低往往意味着糟糕：《城市疯狂赛车Ⅱ》场景里的的图象细节、物体密度、光影效果乃至分辨率都将会是对显卡的一种挑战。即时运算的物体、飞驰的赛车、无辜的行人、堵塞的交通、警察和天气、光线都有可能使得游戏跳帧。另外游戏的背景、各种碎片、烟雾、烧焦的橡皮或者其他随便什么也会使速度有所降低。所以如果你现在还没有一块优秀的显卡的话，赶快去买！

城市疯狂赛车的零售价格定为39.99美元，将于今年秋季上市。



版主手记

各位好！本期模拟天堂又与大家见面了，炎热的夏天总算过去了，凉爽的秋天带给我们一个又一个好心情，不知道大家的心情是什么样的呢？由于DC的D版，出现刹那间使得死气沉沉的DC游戏市场一下子火暴起来。凭心而论，谁也没有想到DC的D版会如此快地产生，根据我们拿握的消息，D版的产生纯属偶然，突破点就在于国外的破解组织利用DC和NEO GEO POCKET之间的连接电缆成功地读取了某些GD-ROM上的所有文件（神秘的GD-ROM终于被破解了）。而后，他们又制造出了一张启动盘来引导游戏。现在大约有9成的游戏都能利用这种方法成功地COPY出来。另外，根据法国一网站的介绍，利用DC的开发软件和CD-R刻录机以及MPEG4的压缩算法，有经验的玩家还可以自己制造出可以在DC上播放的MPEG4的视频影碟，具体方法我们会在以后的文章中介绍……那么现在就请众位玩家睁大眼睛开始我们今天的模拟之旅。

模拟器新闻联播

PEC最新版本

PEC Code-List 最棒的PS模拟器(bleem！、VGS和PSEmu)的金手指工具支持游戏列表更新了。加入了160个基本上都是日文的游戏，30个PAL制、90个US游戏。现在总共支持至少1650个游戏啦！

Mimic WIP更新消息

Mimic WIP的主页最近更新了很多关于这个多系统模拟器的新消息。Traverse USA目前的进展十分顺利，只要解决输入和屏幕滚动方面的问题就可以玩了。修正了VDPs飞行画面的Bug，同时稍稍提高了一些memmap的搜索速度。作者已经开始进行Zaxxon HWC的开发工作，Pacman-on-Galaxian-hardware HWC目前已经可以玩，但是颜色存在问题。最新引入了共享RAM的概念，这样一来，两个芯片就可以同时使用一个RAM了，现在两个芯片能够成功地协同工作，不过子CPU需要等待VBLANK中断请求。



来自CPS2Shock的好消息

CPS2Shock的主页最新更新了一些很有趣的报告：他们得到了一些资金上的帮助，购买了不少新硬件，现在他们有了运行于CPS-2游戏主板上的eeprom模拟器，从测试的结果来看，现在的新eeprom模拟器已经相当完美了。

Vegas最新新闻

Vegas的主页最近更新了一些开发方面的新闻。Tim Meekins最近刚刚加上了一个Genesis/32x模拟器的补丁，现在它能够很好地运行Super Street Fighter 2，新的“挑战者”也能够运行了。另外Wani Wani World中的一些问题也解决了。

SHu最新新闻

PC引擎/TG16模拟器的主页Shu最近更新了不少消息。作者已经开始重新编写RISC2的内核以及一个新的TG16/PCE调试器，估计将在几周之内完成。新的内核由于采用了组装模式，估计将更小更快。而调试器则会将资源完全公开，以鼓励那些对开发有兴趣的人积极加入。

Bleemcast！最终发售日确定

美国Bleem！公司日前宣布，在E3展大出风头，能让DC主机超水准执行PS游戏的“bleem！for Dreamcast”正式于9月15日发售，绝不延期，请玩家

放心。“Bleemcast！”这套软件能让DC主机顺利执行被认证的PS游戏（包含PS盗版片），并且有超水准的画面表现，让原本PS游戏的320×240分辨率暴增4倍变成640×480，效果超越PS2的补完模式。

但是“Bleemcast！”的发售时间却由原本的6月15日－7月30日－8月15日一直延到9月15日，Bleem！公司的说法是为了测试及增加最新PS游戏的代码，不过该公司保证当玩家拿到“Bleemcast！”的一定会认为这段等待时间绝对值得。



Gleam Release!DC上玩FC游戏的模拟器

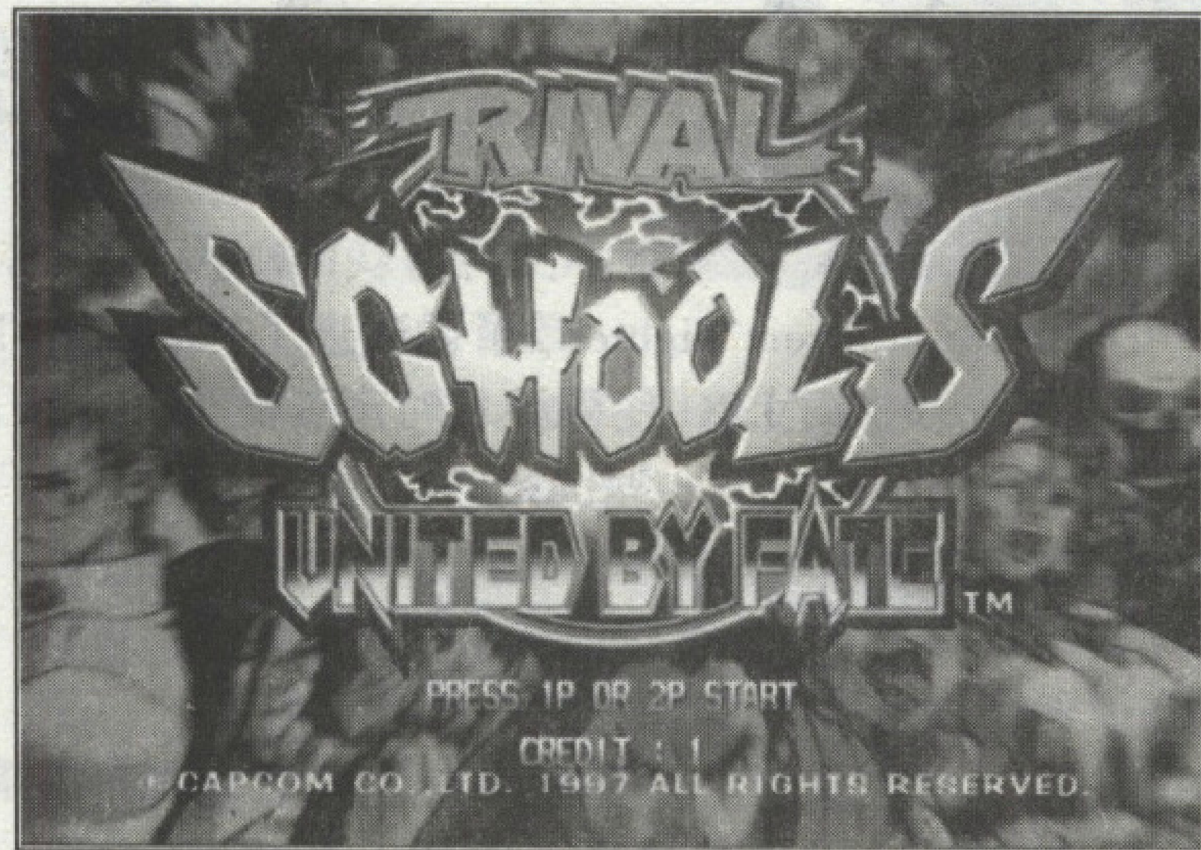
可以在DC上玩FC游戏的模拟器Gleam发布了，虽然是一个DEMO版本,但可以证明，DC上面是可以玩FC游戏的，而且模拟器并不难开发。

看样子非常不错呀！有DC和刻录机的朋友一定要down下来，感受一下DC上玩FC游戏的感觉。

http://emu.myrice.com

来自PC-Saturn的简短新闻

PC-Saturn的主页刚刚更新了一些土星－Saturn模拟器方面的新闻，作者目前稍微放松了一些PC-



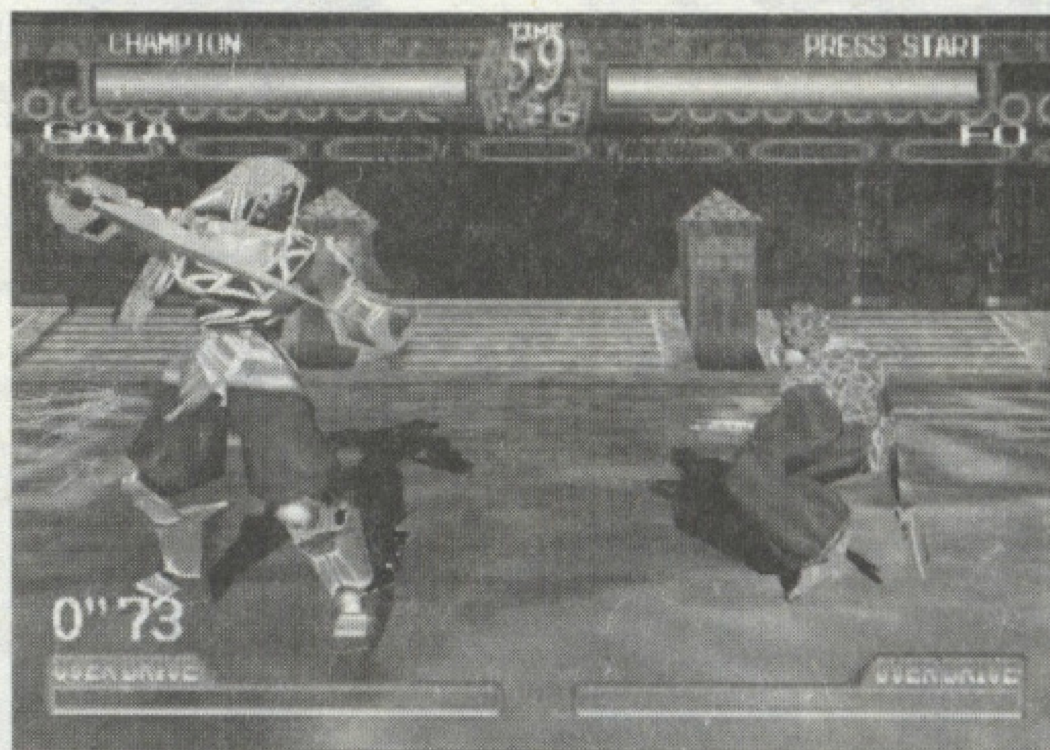
Saturn的编码工作，专心从事土星开发者网络工程，他将尽快公布这方面的进展。

RockNES最新新闻

RockNES最新更新了关于该模拟器的重要新闻，作者公布了在readme文件中的一些错误，原先提到的文件DISKBIOS.ROM实际上应该是DISKSYS.ROM，这个文件应该存在于RockNES的文件夹里，另外他还修正了NES的色彩问题。

ClrMAME Pro最新消息

ROM工具ClrMamePro的主页最新更新了很多酷新闻，有人成功地将ClrMamePro移植到了Linux操作系统上！他们大概是通过运行WINE来实现的。



THE STAIRWAY TO HELL——通往地狱之梯最新消息

THE STAIRWAY TO HELL--通往地狱之梯是一个很酷的BBC Micro和电子游戏资源网站，他的维护人Dave公布了最新的更新情况：最新更新了100个BBC Micro/Acorn Electron封面扫描，另外还有100个新的Electron游戏，所有的更新都可以用到ElectrEm模拟器上。

模拟器短讯

Pasofami/99 v1.3w6c(FC模拟器)

日本放出的FC模拟器Pasofami再次更新了！感兴趣就到http://emu.myrice.com下载。

GoodWindows V1.666

GOOD系列ROM重命名工具的前端工具GOODWINDOWS升级到了v1.666版本。它修改了不能完全关闭SEP选项的bug,在GoodGen中加入了转换/升级选项，可以直接读取zip文件，现在允许使用者把经过修改的ROM改回原设置等等。

EX68 v212

日本制作的最好的x68000模拟器升级到了v 212

版本，新版本与前一版本相比做了不小的改动。

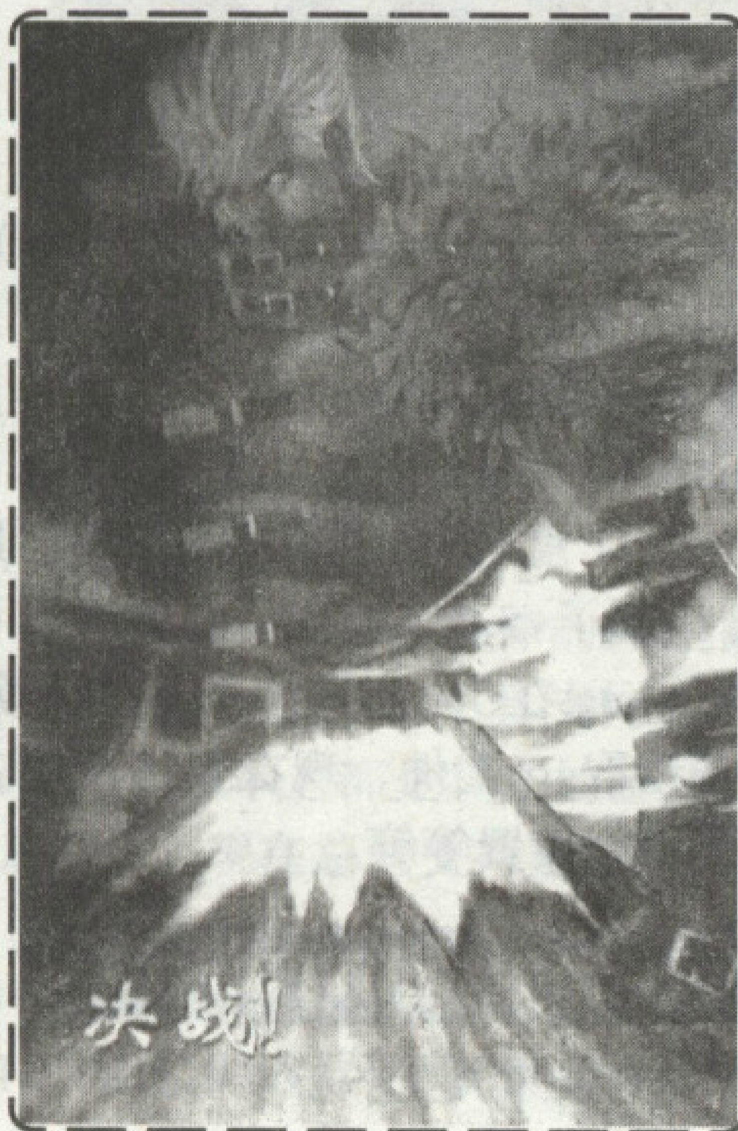
Win68k V0.47（x68000模拟器）

x68000模拟器Win68k升级到了v0.47版本,新版本的名字改成了Keropi。加入了Don't Stretch Blt选项，支持DIM格式的图片，加入了自动框架跳动等等。



HuGo！ v1.28 for Linux(PC-Engine/TurboGrafx-16模拟器) Zeograd发布了最新的Linux版本的HuGo！Linux的爱好者可以到http://emu.myrice.com下载。

AGES v0.21a(SEGA 32X模拟器)



最棒的32X模拟器AGES升级到了0.21a版本。修改了一些32X运行时的问题。与上一版本相比速度上有了有16.5%的提升,MD的模拟则有44%的提升。现在对SEGA鼠标和4人控制也进行了模拟，还改写了BIOS设置。

Cspray v1.2f (c64模拟器) C64的ROM管理/重命名工具Cspray升级到了v1.2fix版本，感兴趣就到http://emu.myrice.com下载 。

MacMAME v0.37b5a(街机模拟器)

Mac版本的MAME模拟器提前升级到了v0.37b5a版本，在用Mac的同志们不要犹豫。

Laser v0.9(街机模拟器)

新放出的街机模拟器Laser升级到了v0.9版本，新版本加入了“暂停”选项，现在手柄可以在joy选项中直接关闭，现在支持彩色/黑白显示(支持的游戏有: Cosmic Monster、Laser、Space King、Space War 3、Space Invaders、Checkmate)。

Gens v0.78b（SEGA Genesis模拟器）

WINDOWS版本的SEGA Genesis模拟器Gens升级



到了v0.78版本，最新版本支持游戏ROM写入，现在可以玩Super Street Fighter 2了。改进了YM2612(FM)声音系统,支持了LFO,使得游戏时声音更加的顺畅。另外修改了PSG上的一些bug。

模拟文章精选

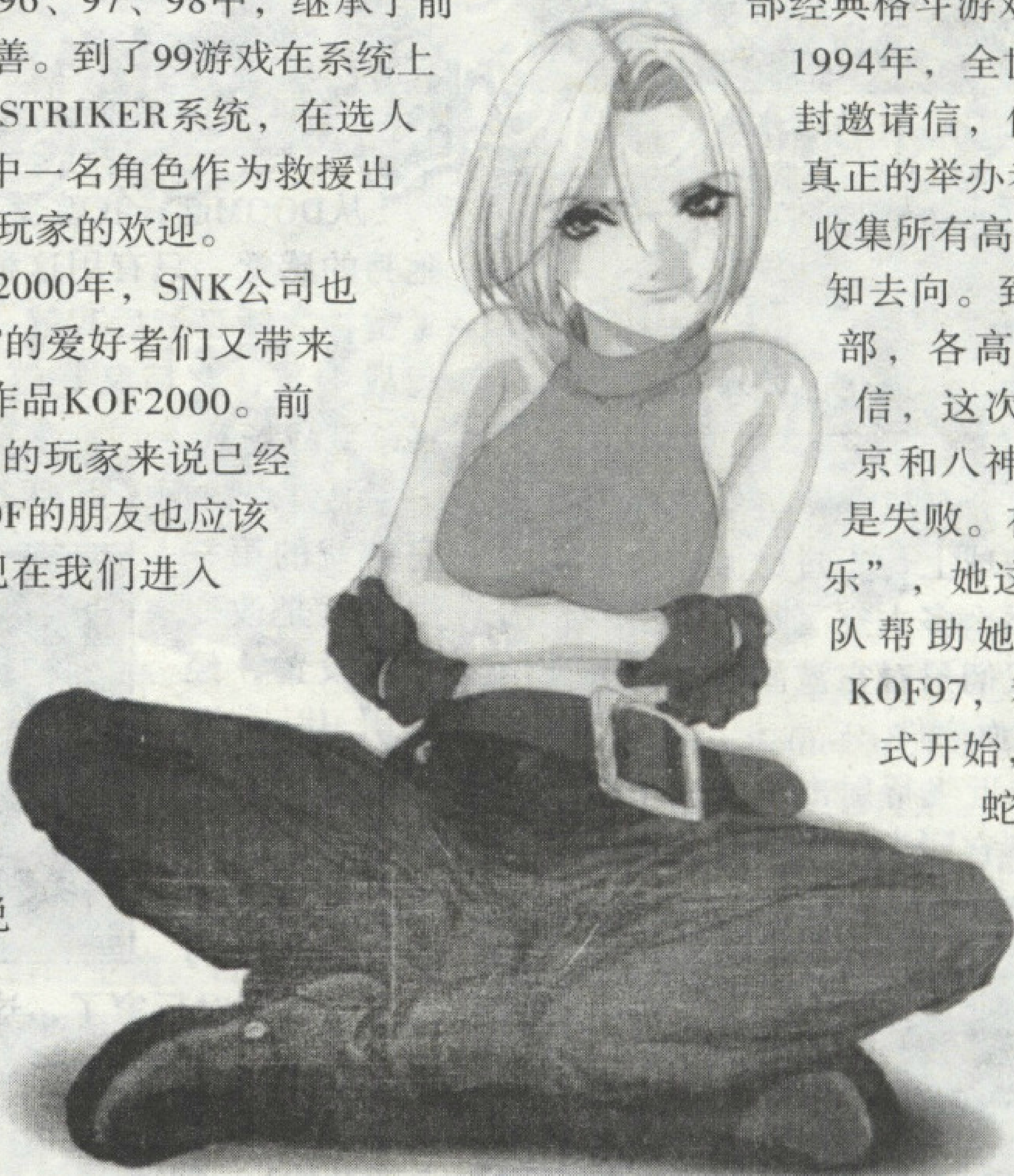
永远的KOF—回顾过去展望未来

北京 路菲

又过了一个炎炎夏季，这样一个季节，对于一般人来说除了炎热和烦躁之外可能就没有什么了，但对于游戏迷们尤其是KOF爱好者来说又是一个激动人心的季节。我想不用我说大家也知道了，对，那就是著名的日本游戏制作公司SNK的著名格斗游戏大作KOF系列的第7部——《拳皇2000》（KOF2000）终于推出了。我想对于KOF迷们来说这

个消息比任何其他消息都要好。那好现在就由我来详细的介绍一下KOF2000的情况。不过在说之前我们先来简单的回忆一下KOF的前几部作品。KOF第一部作品KOF94诞生是在1994年。游戏推出之后，在游戏界并未引起什么轰动。因是第一部作品，所以技术不很完善。但当时SNK开创了格斗游戏之先河，率先采用了3对3的战斗模式。而这种方式在其它格斗游戏里是没有的，所以在某些方面KOF开创了一个格斗游戏的新时代。KOF95在前作的基础上作了进一步的改善，在选人上有更多的选择，使耐玩性得到提高。在随后的KOF96、97、98中，继承了前作的优点，使游戏日趋完善。到了99游戏在系统上做了很大改动，新增加了STRIKER系统，在选人时可以同时选择4个，其中一名角色作为救援出现，所以99一推出就受到玩家的欢迎。

不知不觉间已经到了2000年，SNK公司也如约在2000年夏季给KOF的爱好者们又带来了期盼已久的KOF第7部作品KOF2000。前面说了这么多，对于真正的玩家来说已经了如指掌，而不太了解KOF的朋友也应该有了一定的了解。好，现在我们进入正题，就由我来详细介绍一下KOF2000的一些情况。



首先介绍玩家最关心的方面：人物。对于人物很早以前就听说KOF2000会有新人登场。所以便四处打听消息，后来得知总共有34名角色登场，其中有5个是新人，他们的背景也是各有千秋。有摔跤高手和女拳击手，还有会使用相扑技巧的“四条雏子”等。在人物选择上不仅保留了前作的援救角色，另外还可以选择自己的援助专用角色和自己一起攻击。这是KOF2000新添加的一个功能，这样一来就使玩家有更大的伸展性。还有玩家最关心的一些人物，如草稚京、八神庵等也都如约登场。

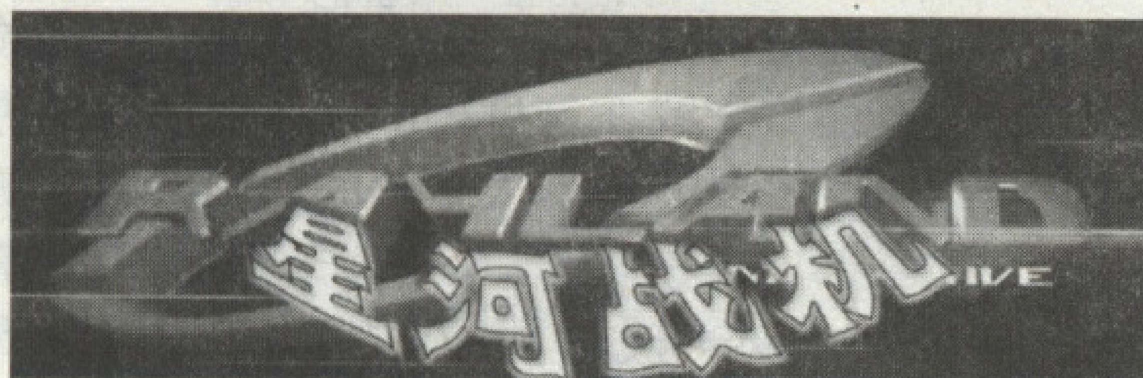
说完游戏的人物再说说游戏的系统，KOF2000继续采用KOF99的系统，不过SNK这次把KOF2000在KOF99系统的基础上作了进一步的改善。改善之处就是前面提到的在选择角色上的改善。这次的改善可以说是KOF99的增强。使援助攻击系统能充分的发挥出它的魅力。

再来说说KOF2000所采用的基板，曾经有一段时间流传说，这次KOF2000要出现在NAOMI基板上，刚开始我一直认为这是真的，这样一来游戏的容量可能就要增大。但后来经过证实这种传言是错的，这次KOF2000仍然采用MVS基板，而且它的ROM版本也同时开发。

可能玩过KOF的朋友都知道KOF游戏的情节，虽然格斗游戏注重的是打斗，但有些玩家还是很关心游戏的故事发展。我在这里把KOF的故事背景再简单地介绍一下，使那些不太了解的朋友能更了解这部经典格斗游戏。第一部游戏的背景是1994年，全世界的格斗高手均收到一封邀请信，信上署名是“R”，其实真正的举办者是卢卡尔。他的目的是收集所有高手的铜像，但最后战败不知去向。到了1995年是游戏的第2部，各高手又收到“R”的邀请信，这次又是卢卡尔，这次草稚京和八神均登场。最后卢卡尔还是失败。在1996年里主办者是“神乐”，她这次的目的是想邀请冠军队帮助她制服大蛇一族。到了KOF97，和大蛇一族的战斗算是正式开始，这次的幕后主使者是大蛇Orochi本人。眨眼到了1998年，这次的故事背景很单纯，就是战斗，而且人物也是KOF历次作品中最多的，玩家可以充分体会到战斗的乐趣，而这次的最终头目还是卢卡尔，他真是阴魂不散。到了1999年，游戏在故事上已和前几部作品没有任何联系，是一个独立的故事。各位格斗家又收到邀请信，这次的主人公是K’。他为了收集高手的资料而举办了这次KOF大赛，但是没人知道他的最终目的。终于到了2000年，KOF2000也来到了，这次的故事是延续了KOF99的故事。前作是故事的第一部分，而KOF2000是故事的第2部分。

说了这么多我想大家对KOF2000已经有了一定的了解，其实说句实话我也还没有玩过KOF2000。我上面介绍的都是我找的一些资料和我听一些其他消息，所以如果有说错的地方请各位多多包涵。好了，希望各位玩家能喜欢KOF2000。为了正义开始战斗吧！



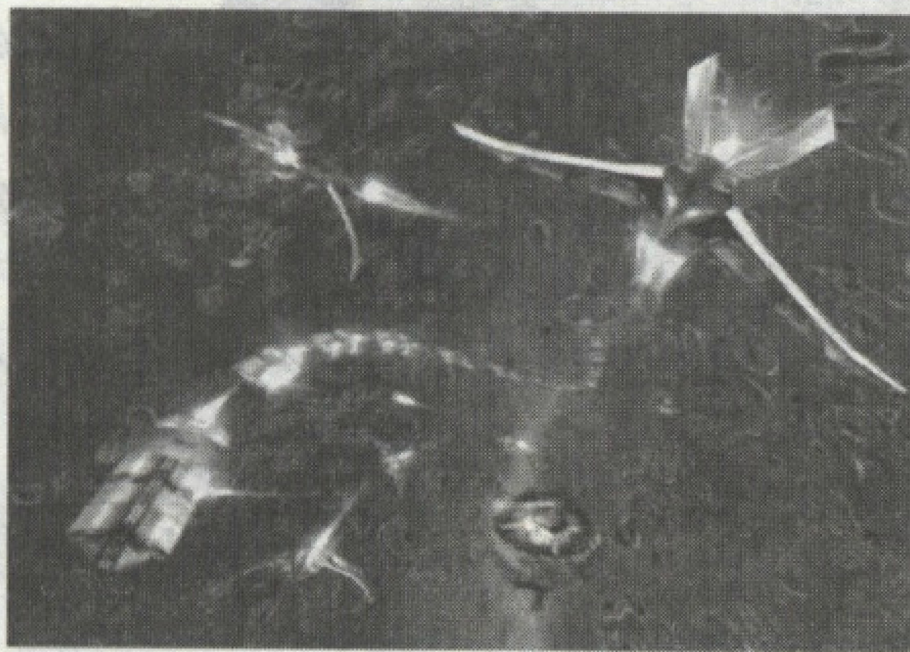


Bang！Gunship Elite

游戏类型：飞行射击
制作：Rayland Interactive
发行：Red Storm
系统配置要求：奔腾Ⅱ266、64MB内存、WIN9×

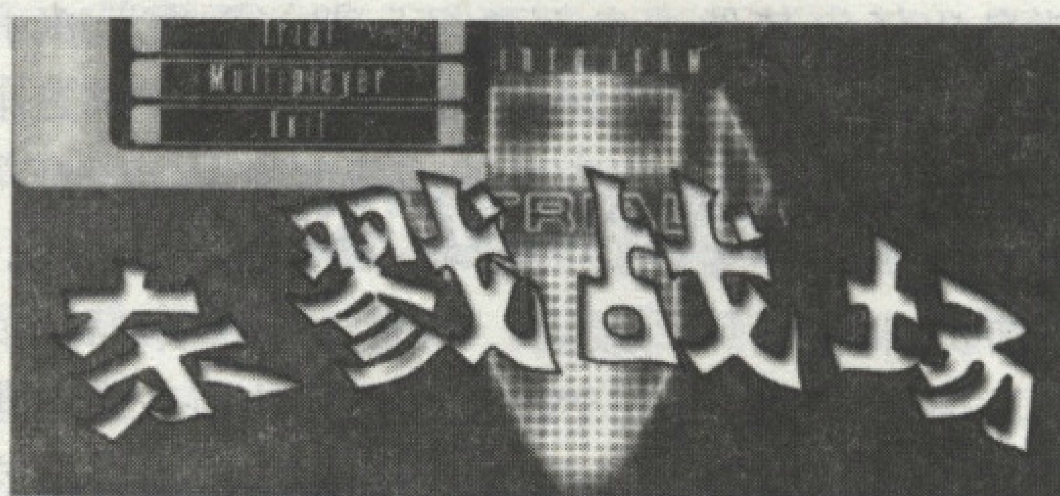
哪里有人，哪里就会有战争，虽然现在人类大多还老老实实地呆在地球上，不过已经向往宇宙战争很久了，不然哪来那么多太空飞行射击游戏？当然，游戏只是游戏，我们只对它波澜壮阔的景观感兴趣，相信没人喜欢流血事件。

《星河战机》是最近飞行射击游戏中一款杰出的作品，虽然背景和其它同类游戏一样荒诞不经，但内容倒是颇为丰富。游戏总共19大关，多种绮丽的太空景观包管叫你瞠目结舌。不过别只顾看风景，这里有5个种族的外星人要对付你呢，可别输给AI呀。不过操作方面有些不如人意，可能是想增加难度吧（现在的玩家越来越厉害了）。



飞行射击游戏比起主视角射击游戏来说，不需要太多的技巧，所以画面效果就更容易成为关注的焦点。《星河战机》的画面分辨率最高支持1600×1200！只要你的机器跟得上，就绝不会失望。

游戏支持多种联线方式，令不同条件的朋友享受对战的乐趣，毕竟，现在是网络时代了，离开联网，再有趣的游戏也不会有太长寿命的。

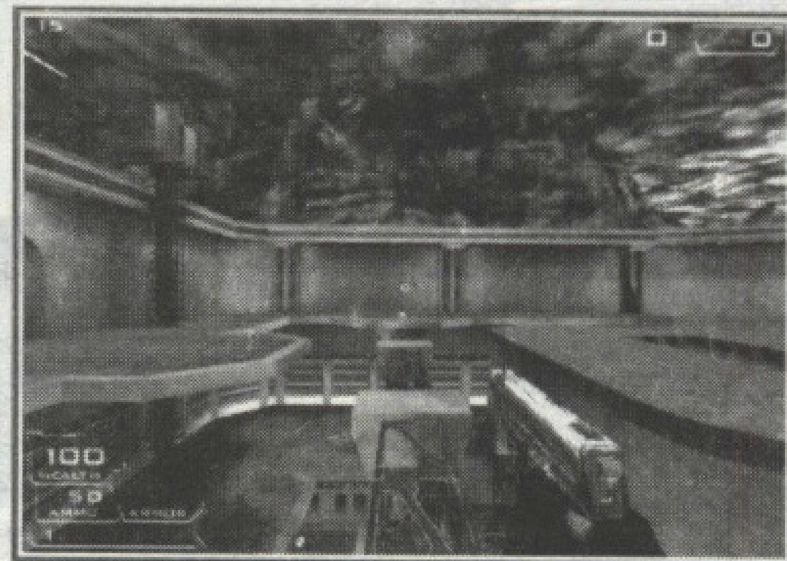


Hired Team：Trial

游戏类型：主视角射击
制作：NMG
发行：NMG
系统配置要求：奔腾Ⅱ300、64MB内存、WIN9×

从DOOM起，我就爱上了这种杀戮游戏。在战场驰骋的感觉，只有用这种主视角才能体会得到。从《雷神之锤Ⅲ》后我就一直搜寻，后来找到了《命运战士》，之后又是等待，现在，我等到了这款《杀戮战场》。

记得当初玩《雷神之锤》的时候，每个人刚装完游戏的第一件事就是改变操作设置，经过几代（游戏）的努力，现在的主视角射击游戏终于能以最体贴的操作方式面对玩家了，这就是成长吧。刚一玩《杀戮战场》，就会有种熟悉的感觉，熟悉的武器、熟悉的操作、熟悉的任务，无需去适应什么，战斗马上就开始！



《杀戮战场》的画面自然不必多说，反正是好得不得了，尤其是其场景和武器设计，都有种活生生的质感。光影效果则追求真实，QUAKE2中那种大绿大紫已经不时兴了。音效部分自然是主视角射击游戏的重点了，《杀戮战场》对枪声进行了特别的修饰，使其听起来格外动听，就连没人的时候我也喜欢开几枪（呃……没子弹了……）。

《杀戮战场》的内容就象它的名字一样简单，没有过多的情节，相信有情节你也不感兴趣，只要记住一条"Kill them all！"就好啦。这种游戏带来的感官刺激是无与伦比的，可惜不会持久，很早以前笔者就发现，尝试一个新游戏的时间越来越短，不知道在《杀戮战场》后是哪一个。

Icewind Dale

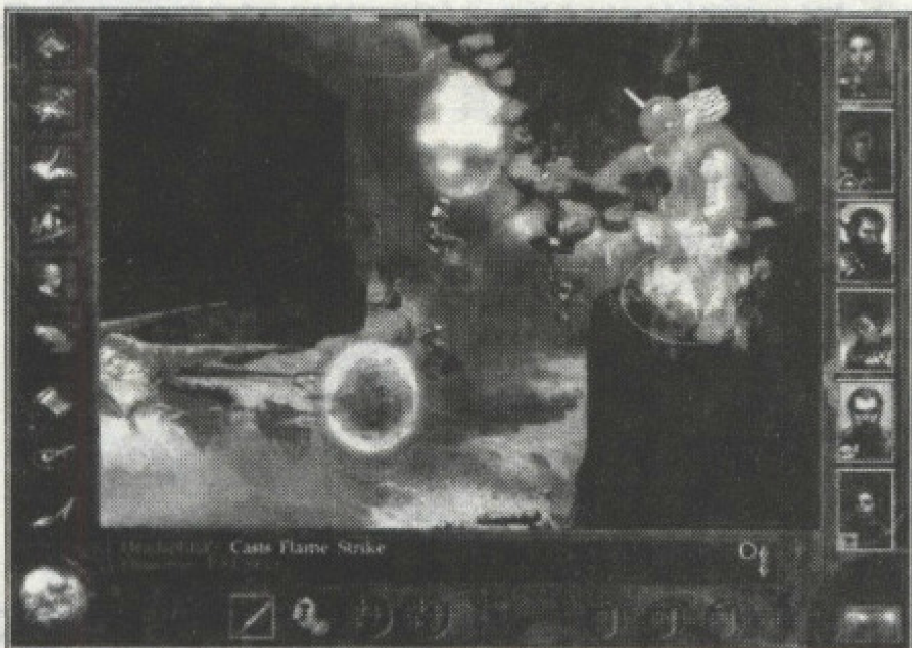
过往的历史《冰风谷传奇》

北京 Norris

"有人说，历史是最好的老师。以过往的传说为鉴，我们可以明了，自己现在是什么样的人，以及我们在将来要如何去做。现在，我要讲述的，就是这样一个传说……"

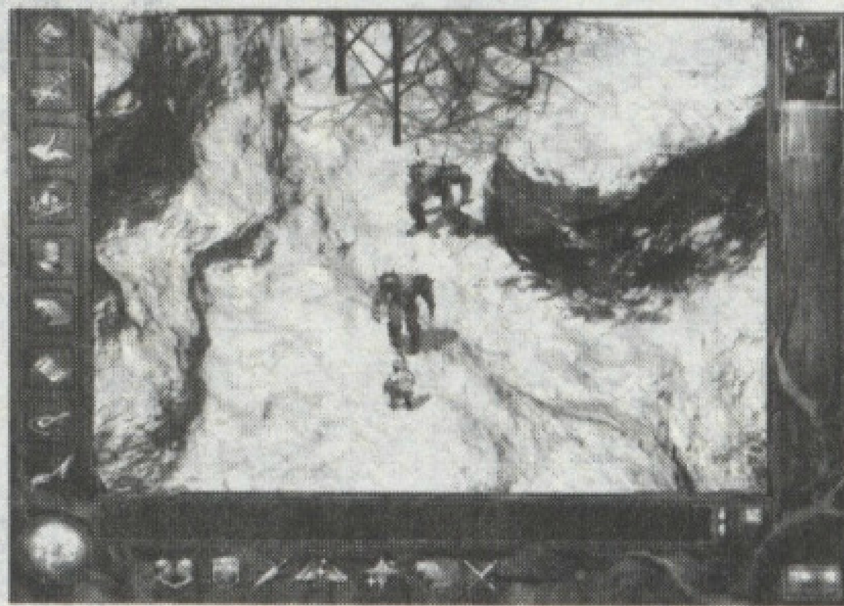
在Black Isle的主页上，我看到了这样一个有趣的排版：最顶上是前一段Black Isle的主打作品《异域惊魂曲》，接下来一排是并列的《博德之门》及其资料片——《剑岸传奇》，下面是更早以前的《异尘余生》和《异尘余生Ⅱ》，然后是并列的《无冬之夜》和刚刚发售的《冰风谷传奇》（Icewind Dale），最后是万众期待的《博德之门Ⅱ》。的确，并非主力作品的《冰风谷传奇》，正如它在页面上的位置一样，必须在众多名作的夹缝中，努力寻找自己的位置。

时间不同，但地域和环境是相同的。一个暴风雪肆虐的地域，充满着披着冰雪的生物。自从《异尘余生》起Black Isle的游戏便开始被玩家所认可。记得当初看见《博德之门》画面时的那种惊艳的感觉，以同样引擎演绎出的《冰风谷传奇》当然也非常出色，尽管总体效果可能略逊于《博德之门》。这么说的主要原因在于，《冰风谷传奇》的地图区域要少于《博德之门》，特别是最漂亮的地面部分。装备系统的许多图形都直接从《博德之门》沿用下来。当然，偷懒是一种解释，但对玩家而言，方便的上手也是无疑的。魔法图标进行了少许修改，不过我个人对此不太满意。也许是为了配合《冰风谷传奇》地域文化特征的改变，但我一直对《博德之门》中那些古旧的羊皮纸卷轴情有独钟。操作界面的风格也由《博德之门》所侧重的"石头"风格变成了"木头"风格，恰恰反映了两地风土的差异，不过也许是不习惯的原因，新作品的界面看上去怎么都有些傻。总体来看，《冰风谷传奇》在图形方面，也许在细节部分不如《博德之门》那么细腻，也仍然不失为上乘之作。



音乐方面，堪称《冰风谷传奇》一大亮点。若说《博德之门》的音乐可算是优秀，那么《异域惊魂曲》在这方面则没有给我留下什么深刻的印象。而今次《冰风谷传奇》的音乐，以"画龙点睛之笔"喻之亦不为过吧。由Jeremy Soule的几首原创交响乐，非常完美地配合了游戏的主题背景。

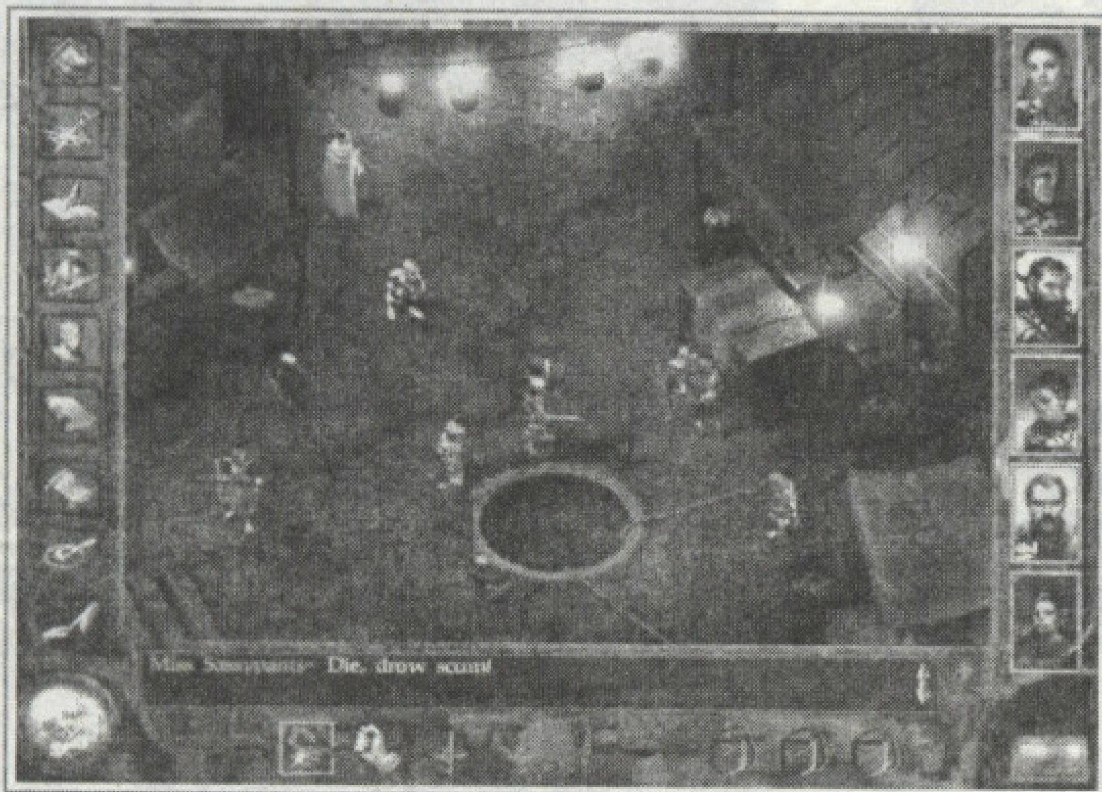
游戏在人物的寻路方面有所提高，但效果仍然不理想。虽然被卡死的现象极少出现，但走冤枉路以及队伍在复杂的地形下会因选取不同的路线而被分离开的情况则是很多，这在怪物出没之处尤其危险。人物移动的速度，比起《博德之门》来提高了40%左右，但并没有采用在《异域惊魂曲》中使用过的奔跑设定。当然，加快的移动很好地配合了本作以动作为主的定位，但不能够奔跑却是一大遗憾。也许这是受限于AD&D规则的限制吧（标准AD&D规则中没有关于奔跑的内容），但既然前作能够做到，就不是技术上的问题，为什么不能采用呢？有人认为，使用了奔跑设计，实际上原本

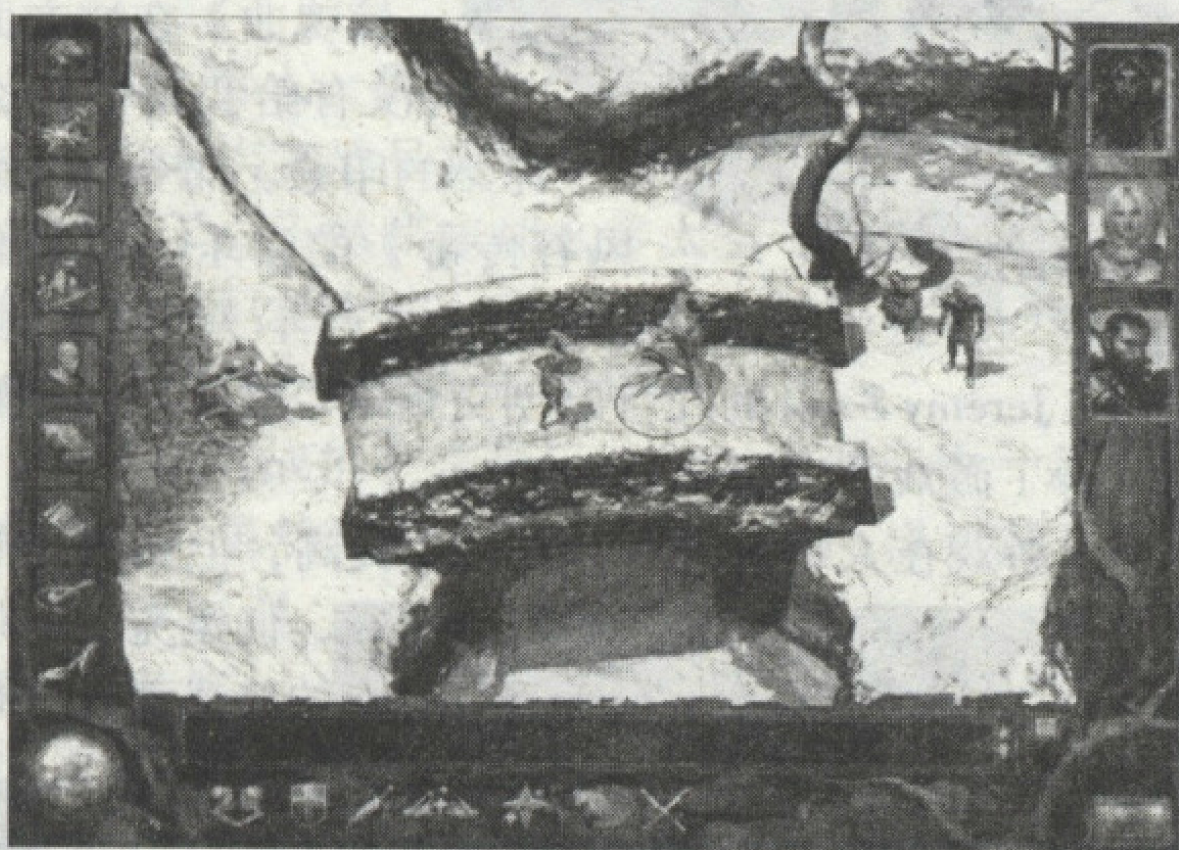




的走动就没有意义了，但显然在《异域惊魂曲》中的奔跑速度要明显快于《冰风谷传奇》中的移动，难以理解啊。

正如制作组坦言，出去图形及规则的外衣，《冰风谷传奇》实在与《博德之门》没有太多的相似之处。制作组正试图在原本重视扮演、策略和完成任务而不十分注重战斗过程的AD＆D基础上，展现一个以战斗、动作为主的风格。首先，正如上文所言，加快40%的速度正是为了配合这个目的，毕竟正如一位老友所言，“砍人不流畅就无快感可言”。另一方面，与《博德之门》扮演一个人，在冒险途中不断收编进而形成冒险队伍的做法不同，玩家在《冰风谷传奇》中要扮演的，不是一个人，而是一个小队。游戏一开始，就得直接设定好六个角色的所有属性等，也就是说，从最初，你就可以拥有6个人的战力，且不论配合的威力，6人小队的实力显然要远高与一两个人的单打独斗，所以你可以从一开始就与对手正面交锋，并且很快获得升级——在《博德之门》中，诸位一定已经领教到AD&D规则下升级之难了。当然，正统的作法是在队伍中使战士、弓箭手、魔法师以适当比例配置，因为在《冰风谷传奇》中，人物的升级限制上升到了14-18级，在那种高等级下，即使是Paladin或Ranger也能够使用一定的魔法，而不会像在《博德之门》中那样，一到后期就变成纯粹的肉盾了。尽管如此，在某些狂人的操控下，全魔法型人物队伍的出现也是可以预料的。另外，缺乏高级装备曾经是《博德之门》为人所垢病之处，而本游戏中将大量出现附加魔法的装备和物品，例如现在，我的队伍才刚刚到Chapter3，几乎每个人的装备却都已经是有名有姓的了。关于装备，不得不提醒的是，许多装备对角色的阵营和价值观都有特殊要求，所以这些选项并不是都用Lawful Good就是最好的。事实上，这也是游戏中阵营和价值观唯一发挥作用的地方，原本的纸上游戏，这个属性主要影响的是人物与NPC的互动，但在剧情已事先设定的情况下，的确很难发挥较明显的作用了。





同样为了强调和鼓励战斗，杀死怪物所得的经验值也大大提升了，再加上大批强力而且经典怪物的登场，杀死一般敌人的经验已经是以千计算，而boss级的角色更是在4-5万以上。相对的，为了避免减慢游戏节奏，原本在《博德之门》中大量出现并且一般完成过程比较麻烦的支线任务有所减少了，而往往只需要交谈或在主线中顺带完成即可，当初那种支线找人或找物品的任务的比重在《冰风谷传奇中已经是非常小了。不过这并不影响游戏的故事线，就目前玩到的部分来看，《冰风谷传奇》的故事线仍然保持Black Isle游戏一贯的高品质，即使不如《异域惊魂曲》的宏大，不如《博德之门》的曲折，但同样能够吸引传统RPG玩家的兴趣。After all，老是拿它来跟《博德之门》或《异域惊魂曲》做比较的确有些不公平，毕竟这只是一个2CD的游戏，在容量上还不及前者的一半。能够做到如此品质，实属不易了。

这就是《冰风谷传奇》，传统与创新并存的游戏。

总评 88

制作	Black Isle	类型	角色扮演
发行	Black Isle	语言	英文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

《谜之宠物》初探揭秘

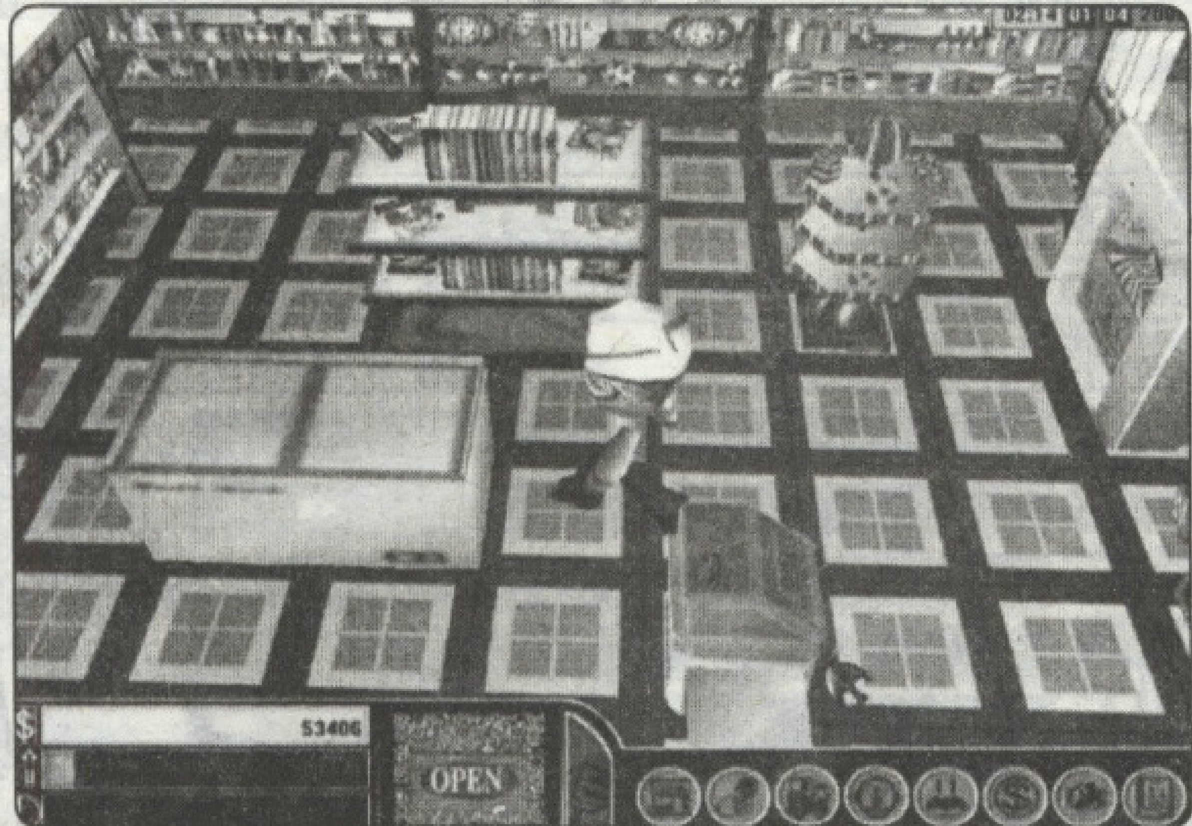
北京 广宇

mystery of pets

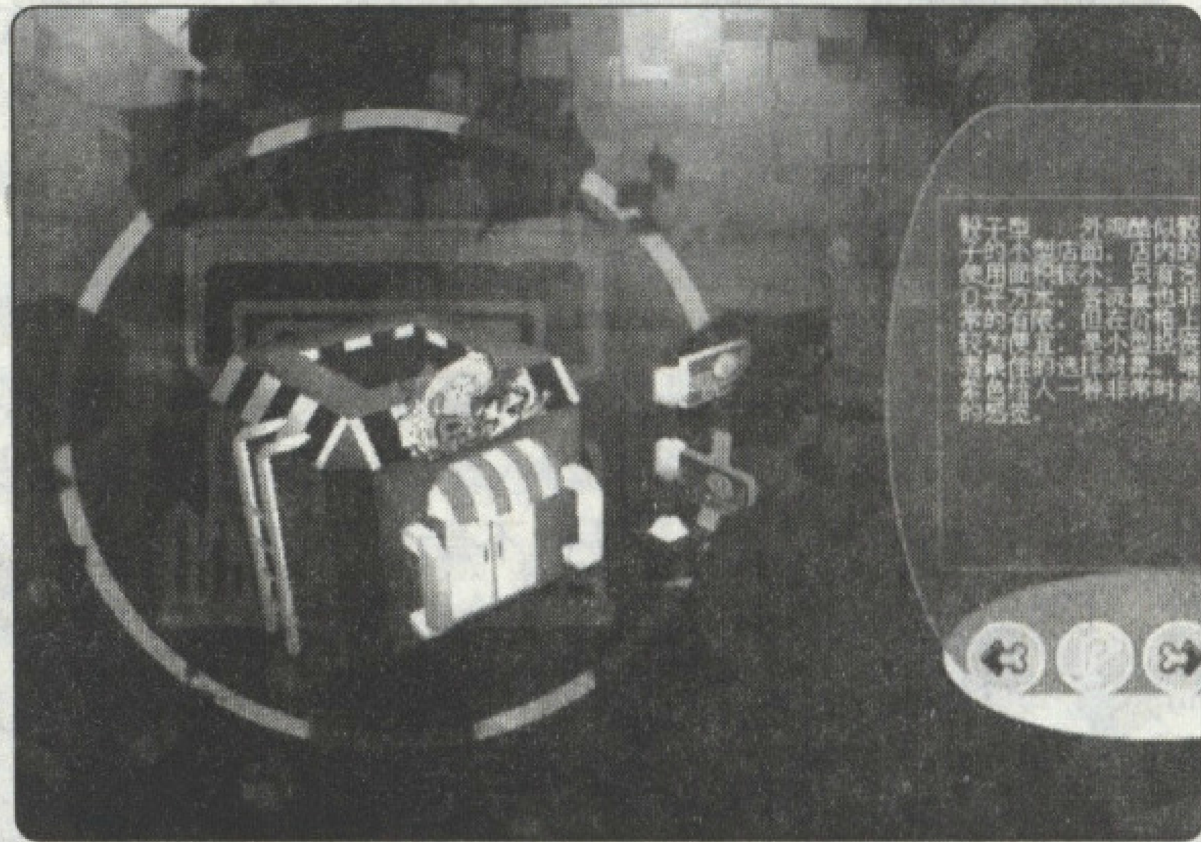
整个暑假你是否沉迷于《暗黑破坏神Ⅱ》中的杀戮与升级？还是在“FF8”的动画与柔情中陶醉？如果你不喜欢紧张的情节与血腥的场景，乃至杀人的快乐（好像很少有男孩子不喜欢这些），如果你正好喜欢养成类或经营类游戏，我向你极力推荐一款新游戏《谜之宠物》（mystery of pets）。

对于国产游戏，我们仿佛已经无数次的失望，从尚洋的《血狮》到前导的《赤壁》到金山的《剑侠情缘》。我们都知道，国产游戏无论在声光效果上还是在游戏角色的AI上都与国外有一定的距离。但不可否认，国产游戏的情节与可玩性更符合国人胃口，而《谜之宠物》就是这样一款不可多得的游戏（再加上一颗爱国的心，这游戏非玩不可）。

进入游戏，就能体会到开发者的细致与用心。游戏自带的全拼输入让你方便的给自己的宠物店和玩家姓名起个好名字。游戏有3个难度，其实照我看来没有经营上的难度变化，只是减少了初期投入资金而已。作为一位“骨灰级”的经营类玩家，我毫不迟疑的选择了最高难度。接着是让你购买自己的宠物店，宠物店有“大众型”、“豪华型”、“迷你型”、“民居型”、“超市型”、“骰子型”、“经济型”7种类型，每种各有特色，具体的自己到游戏中去体会吧。凭你初期的资金，只能购买“迷你型”与“骰子型”，面积狭小且没有华丽外观。唉，小本经营，将就吧。



开始游戏，主画面是你的宠物店的3D剖视图，店内空空如也。画面下方左侧是状态显示，包括现金数，人气值，顾客满意度。画面下方中间是一个讯息提醒窗口，当一些随机事件发生，他会用铃声提醒你。例如宠物市场有拍卖啦；火警报告啦；有人购买你的宠物啦；宠物比武大赛举行啦等等。（我是最喜欢听到铃声响起，苦



苦等待终于有了结果。）画面下方右侧是主菜单，分商店、购买、进货、开发、宣传、财政、人事、图鉴这8个方面。

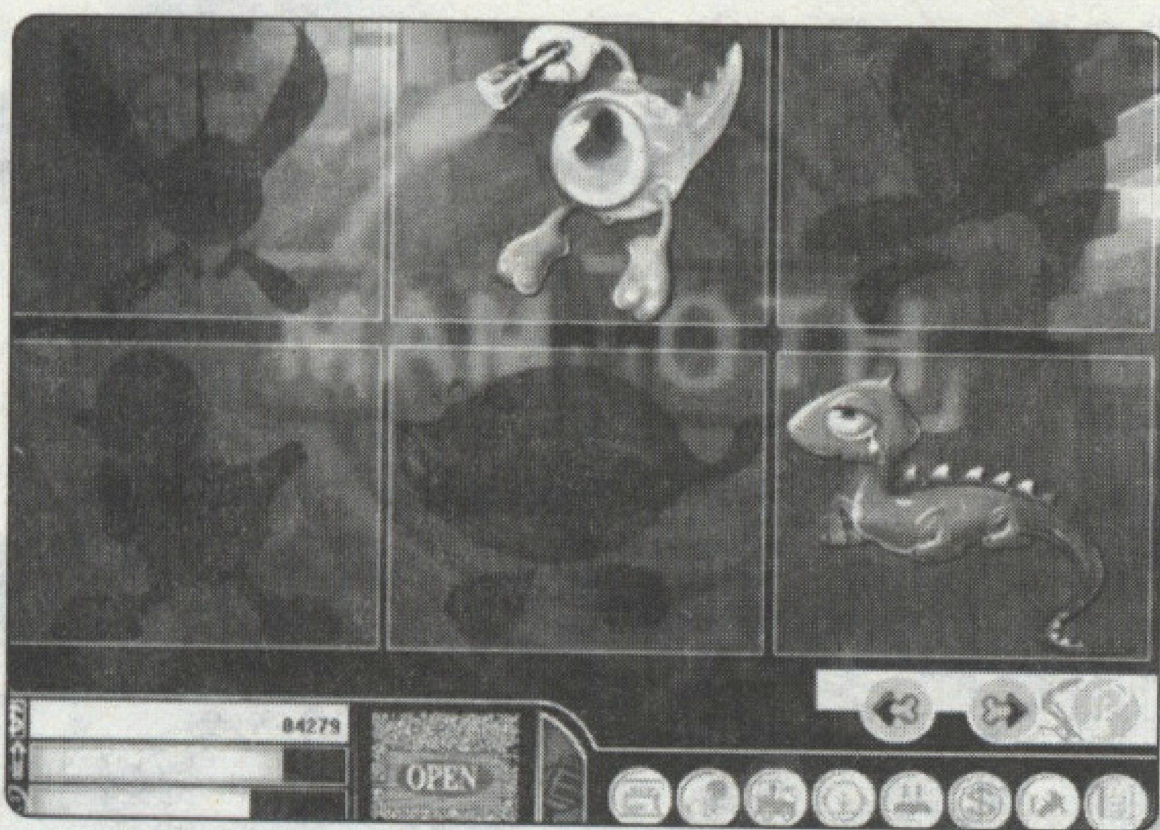
好了，让我们一同来建设我们的梦幻宠物店吧！

面对空空的店铺，我们只得先购买基础设施，设施有3类，一类是货架，顾名思义，但买来是空的，必须再进货。另一类是辅助赢利设备，如糖果架，饮料机等。我的思路是不要白不要，一次投资，终生受

益，不用进货，而且生意不错。还有一类是非赢利辅助设备，如垃圾桶、空调、植物等。仿佛与人气值和顾客满意度有关，但不知具体功效。

买完设备就要进货，哎呀，money不够了。贷款！还没开门就借钱，呜……看来“钱”途渺茫。进货根据你的货架来的，你没有某种货架，也就不能进那类商品。每一类商品都有很多品种，每种品种都有很详尽的介绍，（每种商品都与宠物有关，了解点宠物知识也许能在你女朋友面前表现一下）。当然，一开始就只能进点便宜的东东卖卖啦。

OK！宠物店开门啦，糟了，还没有店员呢，快去人才市场抓两个（最佳搭配是6个，两个早班，两个中班，两个晚班，而且一定要能力强的，回报多多哦！）。人气怎么这么低，宣传力度一定要上去。传单、报纸、广播、电视乃至店庆活动，店庆活动花钱虽多，但效果也是立竿见影的。



然后，你就可以泡杯咖啡坐在电脑前坐享其成啦。看着一个个不同打扮的人穿梭于你的狭小的店铺，店职员忙着收钱，现金不断往上跳。不过，货架空了得去进货；货物价格影响人气；需要不断调整；也许还想把店内得货架补充齐全了。有空你还可以开发开发自己的宠物。

开发就我认为是游戏的一个亮点，选择宠物蛋并点击“孵化”，便会随即产生一个一级的宠物，两个一级的宠物“融合”能合成一个两级的宠物（毫无疑问，比一级高了整整一个档次）。一个一级宠物和一个二级宠物融合，或两个二级宠物融合，让你失望，又是一个一级宠物。宠物被调教后才有更大的能力，调教有喂食（加体力）、清扫（减疲劳）、打针（治疗伤病）、训练1（加敏捷）和训练2（加法力）。别以为调教只是一般的养成类补充，他可是和成功息息相关的。不但一个经过调教的宠物能卖个好价钱，而且还指望它在宠物大赛上给你拿个奖什么的。一个一级的宠物经过调教可是很容易打败一个二级宠物的哦！

眼看宠物店生意蒸蒸日上，你就要面临第一个考验，第一个月快结束啦，如果你的宠物店在第一个月亏本的话，嘿嘿，你将面临game over。（讲不讲道理，可持续发展都不懂。）没办法，赶快收紧银根，不要进货，总算第一个月没有亏本！

哈哈，我大展身手的时候到了。多多进货，多做宣传，（舍不得孩子套不着狼）。很快，有人来买你的宠物，或许，宠物比武大赛召开，让你一展身手的时候到了。什么，你没拿冠军？咳，我不早让你调教一个的吗。不多一会，游戏就提醒你，你的资金可以买一所更大的宠物店，你是否想要购买新的宠物店。毫无疑问，我早已对那么小的店铺不满意了，换之！当你换店后，游戏会对你的成就作出一个评价。还没拿全国宠物店冠军奖？再接再励吧。

听到这，你是否跃跃欲试？

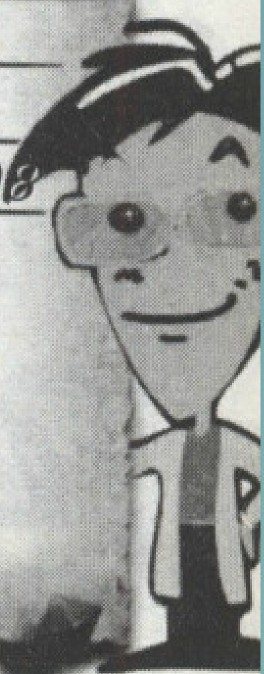
记住，游戏中时刻关注资产统计，“钱”字当头。货物尽量齐全，会极大提高顾客满意度。游戏中有图鉴，其中共有57种不同宠物，我化了近一年时间（游戏时间，可不是现实中的时间）。开发出了30几种宠物，如果你开发全了，别忘了和我共享哦！

好了，其中乐趣自己去体会吧。

总评 82

制作	主旗新科技	类型	经营类
发行	主旗新科技	语言	中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



"……命运会不会像爱情一般？令人时而想逃避、时而想拥抱、时而想放弃她。但、但是……这一切谁都不知道。"

《幻舞天使》（Leithian）是一款情节+动作类型RPG游戏，韩国Kama Entertainment制作，并授权圣教士股份有限公司代理发行，在金秋凉意刚刚扑面而来的八月，它迎面向我们走来。美妙而又贴切的名字透着那么一股"轻舞飞扬"的味道，很让人脑海中浮动幻想的涟漪……艾琳，游戏的主角，从名字我们很容易就知道这是一个女孩。如果还需要具体的个人资料我也可以告诉你：女，19岁，身高163厘米，职业是魔剑士，母亲在生下她后去世，父亲也在十年后的战争中战死沙场。艾琳被她父亲的生前好友，雅乐嘉夷雅村村长养育长人。艾琳一直沉溺在失去父母的痛苦中，所幸身边有许多好伙伴安慰她，其中包括青梅竹马的好朋友——村长的儿子李扬。事件的转折点发生在艾琳梦境中出现的一个神殿里，在这里她知悉了自己的命运：原来她的父母是一对受诅咒的夫妻，而她更悲惨地只是个实验体，并且因此将遭受许多魔法师的攻击，所以村民们希望她离开村庄。艾琳被迫悄悄离开村庄，甚至不能向李扬告别，我们的女主角就这样走上了未知的人生之路。不过玩家在后来的情节发展中可以了解到，尽管艾琳离开了村子，雅乐嘉夷雅村还是没有逃过灭亡的命运，并且原本以为会是男主角的李扬，同样没有逃过此难，因为他是艾琳的双胞胎星座，为了让艾琳避难，他无可避免地成为了替代者。一方面我们为他悲痛，另一方面女主角的爱情故事又变得扑朔迷离起来……



北京 志云

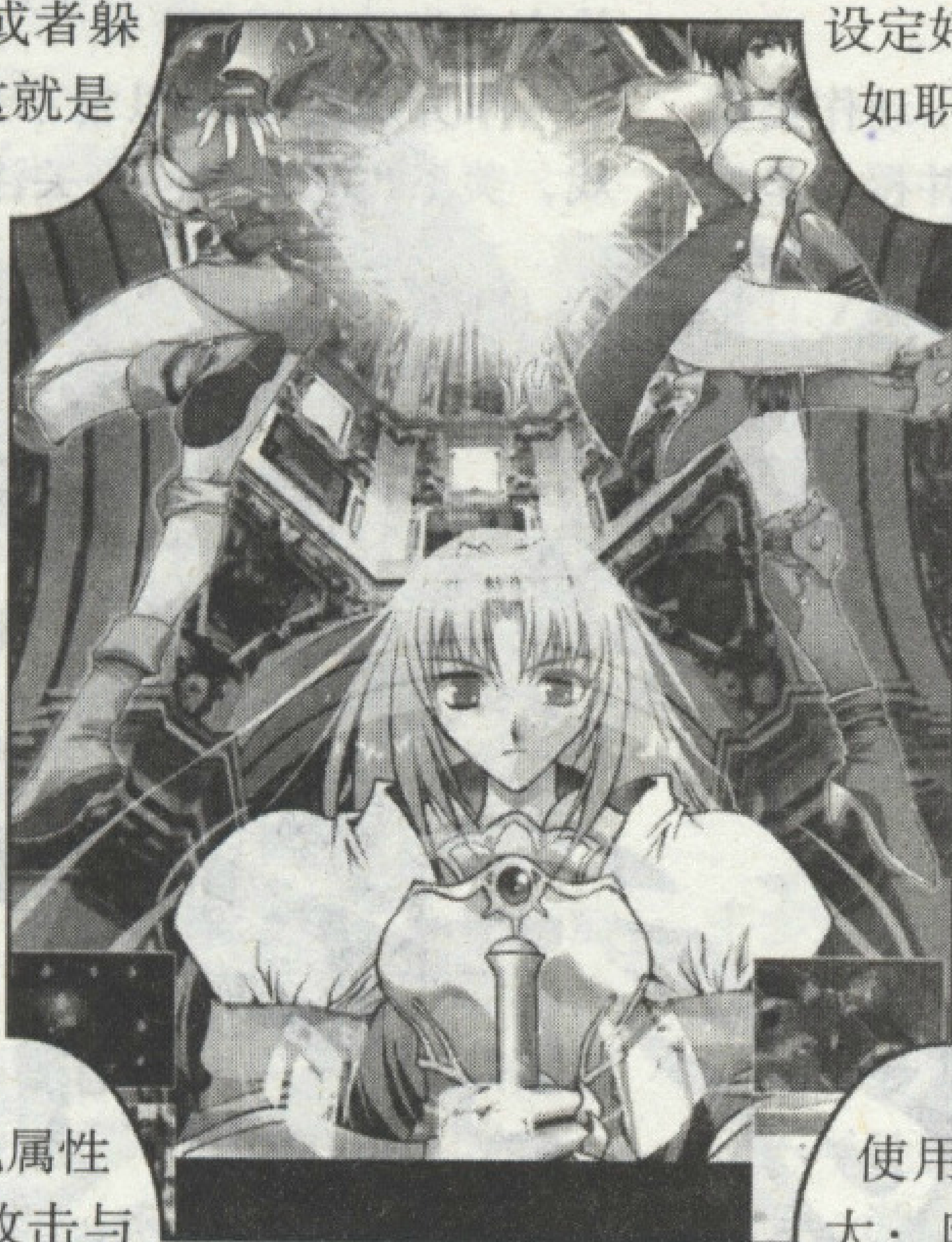
不过游戏的具体情节发展可就复杂多了，除开主线剧情，还有许多的支线任务等待你完成，并且游戏中存在着一些情节分支，不同的选择将导致最终结局的不同，有的让你伤心，有的令你欣喜，大家一定不要错过了，在关键的地方多存一个档，最后再来一一体会"痛并快乐着"的幸福。

作为一款希望以情节来打动玩家的角色扮演游戏，美工也是我们向来关注的对象。这次韩国的《幻舞天使》没有好高骛远，仍然保持着如《西风狂诗曲Ⅱ》的2D场景。游戏中有各种面貌的村子及地区，沙漠、森林、山脉、港口……尽管只是二维场景，从其细致与精美大家可以体会到制作小组的辛劳。另外游戏人物的造型风格也较为独特，无论主角NPC人物，一概采用Q版造型，追求着一种幽默的画面风格，比如在人物发生对话时，就会出现原比例大小的半身像。至于音乐方面，RPG类游戏基本上就没有令人失望过，因为这也是大家欣赏此类游戏的一个重要方面。游戏提供了两种背景音乐模式，一个是WAV文件，另一个是CD AUDIO，不过我们都知道，如果采用CD方式的话，游戏中很可能因为读盘而造成音乐断续停顿。至于音乐效果，游戏也作了精细的描绘，各种天候效果，如雪、雨、风沙、云雾等都有音效开关，玩家可以自行选择开闭，当然这要视自己的硬件而定，硬件水平越高，大家越能欣赏到游戏的精细。



现在来谈谈《幻舞天使》创新的地方，也即我前面提到的游戏的动作成分。我们都知道，传统的RPG游戏有着不同于其它的战斗方式，单独的战斗画面，多种指令指挥角色轮流进攻、防御或者使用物品，等等，

有的人乐此不疲，有的人已经厌倦万分。如今Kama公司将A/RPG游戏的战斗方式引入进来，玩家将在场景中自由行动，自由地攻击或者躲避敌人。有时我们感觉到这就是一个A/RPG游戏，但是却又不得不将更多的注意力集中在情节的发展上。也基于此，游戏角色的行动、升级以及其它方面都与传统RPG有所不同，我们不妨仔细考究一下。



既然同属RPG游戏，角色的升级不可避免。消灭敌人，积累经验，走的仍然是老路，但是在升级后，不再是角色各项属性都上升一点，而是根据玩家自己的“喜好”，对角色属性进行有重点的提高。提高攻击与防御力，让其成为一个战士，或者更多地提高魔法属性，以向魔法师的方向发展，这一点与不久后也将推出的RPG游戏《新绝代双骄Ⅱ》倒是一致的。不过在《幻舞天使》中，玩家将利用一个六角形的魔法阵来提升自己想要的各种能力。

除了主角，游戏中也有大量NPC人物存在，同所有情节RPG一样，你可以让他（她）们加入你的阵营，同时他（她）们的故事情节也将和你的剧情发展交织在一起。游戏总共允许你有5个伙伴，不包括艾琳在内，并用1–6的数字键控制，你可以用此随时更换控制的角色，而其他（她）的将由电脑控制，不再接受你的指令，即使在战斗的时候。因为他（她）们被赋予了独特的AI，能够在你的周围自由活动，并根据你所设定的AI水平，作防御性的盘亘，或者进攻性的活动，或者介于二者之间（即有3种AI）。这种设定的目的就是当你遭遇敌人的时候，伙伴们或者将主动贴近保护你，或者勇猛地进攻，或者视当时情况进行防御或者进攻。总之，这种伙伴关系，脱离了当初RPG游戏轮流指挥进攻的繁琐，向A/RPG方式靠近了一步，不过所有的伙伴都能积累经验提高能力，也都有自己的职业。

前面我提到艾琳的职业是魔剑士，事实上在游戏里还有骑士、魔法师、白魔法师、猎人、射手和武道家等共7种职业，不同的职业决定了你使用和装备武器的范围，以及是否可以施放魔法，其中只有魔剑士可装备所有的兵器，并可使用所有的魔法，看来这是对主角的“优待”政策。而你的伙伴们多是其它职业，考虑各职业的特点，然后设定好他们的AI，将是一件非常重要的事情，比如职业为魔法师的伙伴，如果其AI被设为防御，那么他（她）将在你的周围，并更多地使用恢复性魔法。

魔法攻击在游戏里独树一帜，种类包括有攻击魔法、恢复魔法及解除魔法，同时被分为水、火、石头、冰、光、黑暗等属性，施放方式跟A/RPG游戏类似，也是角色对付敌人和保护自己的主要手段之一。使用魔法要消耗魔法力。

说到魔法力，这是角色12个能力值之一，另外所包括如下：体力，为零时无法战斗；气，突击攻击和必杀攻击时耗费；精力，突击攻击或战斗区内跑步时使用；攻击力，数值愈高，给对方的伤害愈大；防御力，数值愈高，受攻击后的伤害愈小；腕力，显示可拿武器的力量；智能，数值愈高，使用魔法时的成功率愈高，且AI控制的伙伴表现更好；集中力，相应提高攻防力；幸运，会使回避率增加；熟练度，此值上升时可连续攻击，且次数增加；名声，影响游戏的各种事件。可以说，能力值决定了角色的表现和未来发展。

这是一部新唯美主义的浪漫RPG游戏，为了增加乐趣，其中还包括了3种迷你游戏，至于正版包括了两张光盘，一片是游戏光碟，另一张是背景音乐CD，并为玩家提供了许多精美壁纸、Winamp面板和屏保，以及鼠标应用小程序等，购买了正版的玩家不但能够通过游戏经历一段爱情和痛苦，更能获得听觉上的愉悦享受呢。

总评 81

制作	Kama Entertainment	类型	角色扮演
发行	圣教士股份有限公司	语言	中文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



……四周是如此的沉寂，令我不得不小心翼翼地蹑足前进，不敢发出一点声响。不争气的心脏跳动得越来越厉害，精神却不敢丝毫放松，紧紧攥住枪把的右手掌心已经微微地出了汗，一直半抬着的胳膊这会儿也酸疼得不得了，真想放下枪好好休息一下呀。可是忽然从前方传出了嗖嗖的异响声，还没等我来得及做出反应，两只异形生物仿佛从地底下冒出来似的，突然就这样蹲伏在我的面前，虎视眈眈地盯着我，同时警惕着我手中的武器；紧接着，从天花板上掉下来一大群异形生物，迅速地把我围在了中央。“我和你们拼了！”嘴里一边喊着，我机械地抬起枪柄，向四周疯狂地扣动扳机。意识却奇怪地很模糊，只看见枪口喷出红色的火舌，而怪物“嗷嗷”地叫着张开丑恶的大嘴也向我扑来……



北京 老八

Digital Impact公司发行的《异度空间》扩展版（Alien Slayer Expansion）就是这样一款似乎容易让人产生恶梦的恐怖游戏。游戏的主角是即将由玩家扮演并完全控制的一名雇佣兵，没有上司、没有属下、没有同伴，有的只是无畏的勇气、手中的武器和充斥在整个游戏中数之不尽的各种异形怪物。游戏跟电影《异形》系列相类似的是情节，在地球未来的22世纪里，由于人口爆炸导致自然资源枯竭和环境条件的急剧恶化，逼迫人类向外太空转移，开扩新的行星殖民地。但就在人类基本成功的时候，不知名的外星恐怖生物悄然踏上人类在外太空的殖民基地，杀死了所有活着的人，或将他们囚禁起来，成为本物种幼体阶段的“宿主”；不同之处在于，游戏中的异形数量太多，形态各异，并且也不是像电影里那般“极难”杀死，虽然有些物种的成体也很厉害，它们甚至能够使用地球人发明出来的武器装备来攻击你，以至于有时候你会感觉怪怪的，好像面对的敌人不是什么“恐怖大王”，而就是人类自己。

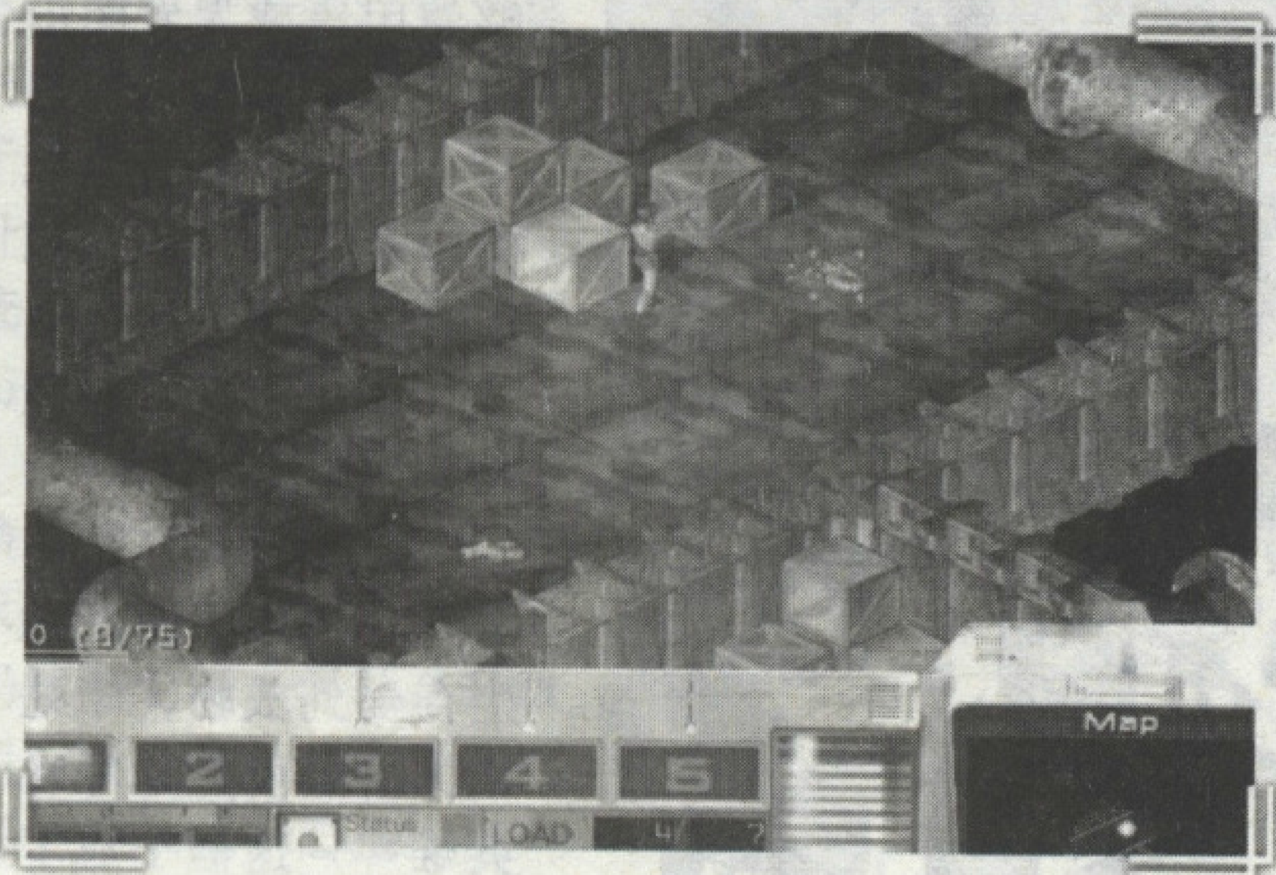


危险降临，人作为一个种族，自然的生存受到威胁，于是人类自然而然地呼唤英雄——这似乎成了人类的一个本能，自古就已存在。而玩家也将自然地再次扮演英雄的角色，消灭异形，拯救整个殖民城市。扮演英雄，对于喜好游戏的玩家来说已经不是太新鲜，但对于向来就有宿命感的玩家而言，做一个英雄也是他们永远梦寐以求而且永不厌倦的。

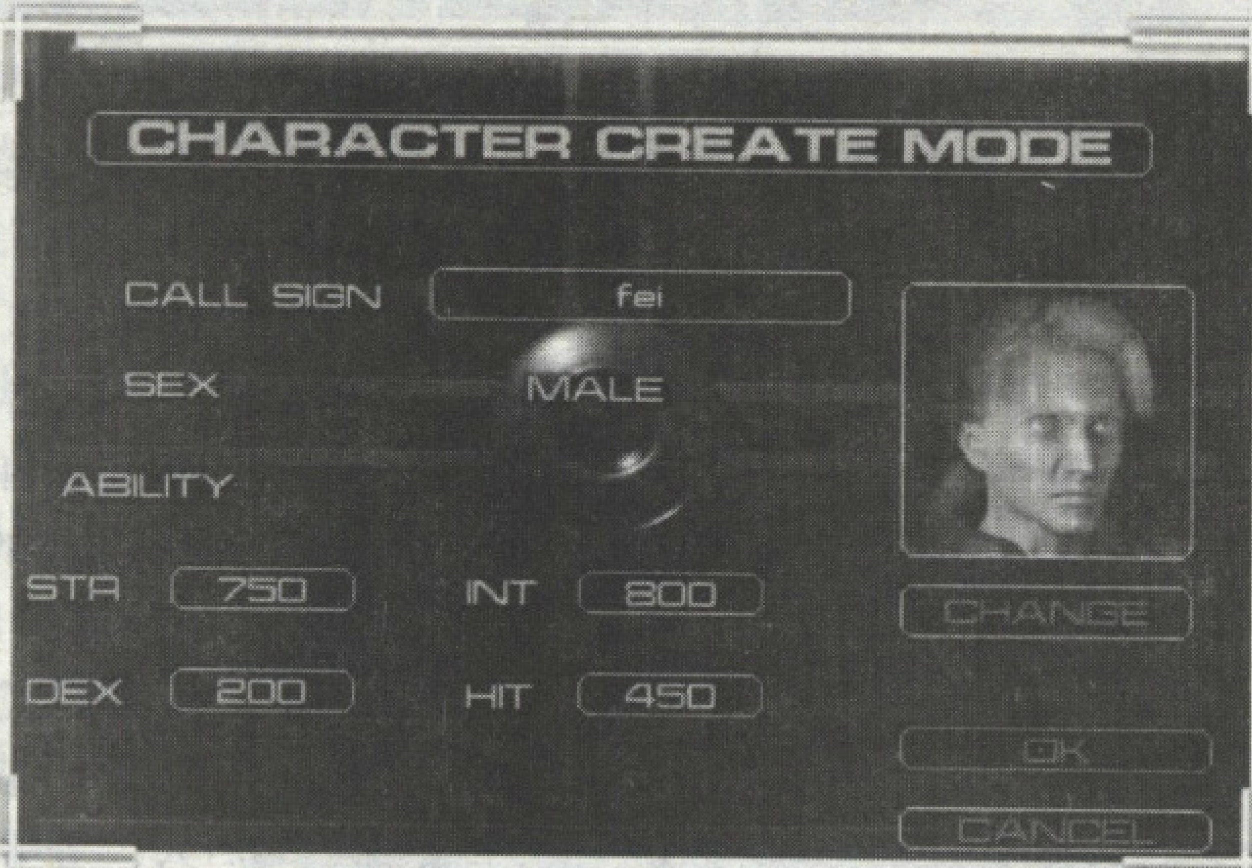
作为一款第三人称的动作射击类游戏，《异度空间》扩展版包含了前作的所有单人任务，不过在游戏里还是和新的任务关有区分，玩家可以选择玩以前的任务，或者进行新增任务的冒险。任务的类型变化则不是很大，在两个任务模式里都有要求消灭一定数量敌人的任务，或者杀死某个异形老怪，救出某人，等等。至于选择角色类型，其实并不是很重要，4个雇佣兵，两男两女，他们的相貌和名字都没有什么特殊意义，唯一能够证明不同的还是各角色各自拥有的属性参数，不过这些对游戏进程产生不了重大影响。

人物属性在游戏里是一个相当重要的方面，它的作用与影响无处不在。包括力量、敏捷、智力和生命力4项属性在内，这一切决定了角色的能力和在游戏里的表现。比如力量一值，直接决定了角色负重的能力（数值乘以10即得所能携带物品重量），而能够携带愈多的东西，在游戏持续的艰苦战斗中，才不会因为

弹尽粮绝导致失败，这一点，对于稍稍经历过游戏的朋友来说，都能够明白。另外力量和敏捷、智力还决定了角色所能使用的武器装备或者物品的等级，从所有稍为厉害的武器装备开始，就要求角色相关的属性达到要求才能使用，越到后来，属性参数要求也越



高，玩家在游戏中需要注意这方面的升级。至于生命力，是个再简单不过的东西，玩家在厮杀过程中如果生命力变为零，就会回到起始的地方——雇佣兵中心，同时身上所有的装备和物品都丢了，只留下金钱。再次到雇佣兵行会接受任务，你需要重新开始本关任务，而本关已经完成的任务部分则划掉重来。总的说来，这种做法还是很不错的，它避免了让玩家不停看到“游戏结束”的字样。另外游戏还提供了很不错的存档方式，每一个角色名字都有自己单独的存档位置，即使任务失败了，玩家也能很轻松地调回进度，继续刚才的冒险。

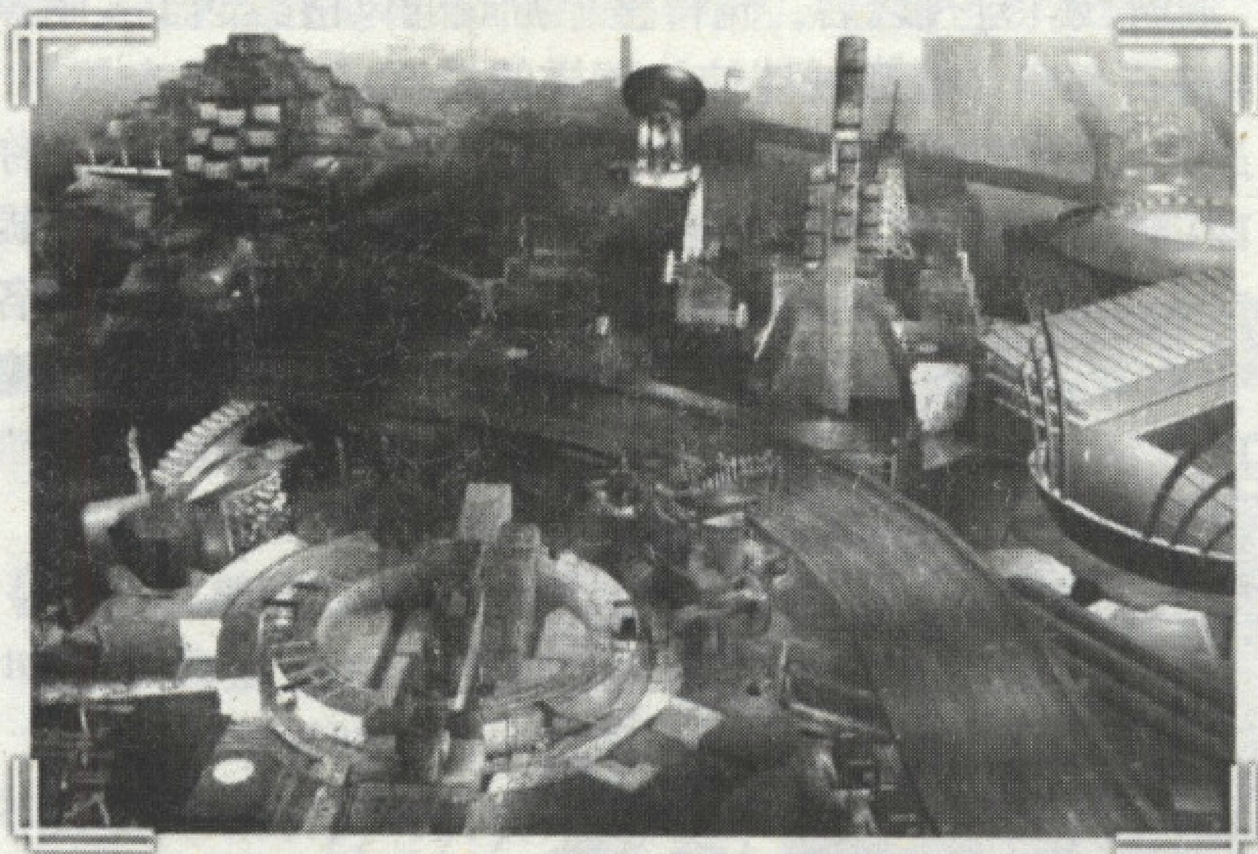


这里提到雇佣兵中心，可能很多朋友不明白，事实上它的作用就相当于《暗黑破坏神Ⅱ》中的市镇，虽然大家无法随意走动，但是通过鼠标点击可以到达任意一个建筑里。玩家在这里可以修理武器装备（修理中心）、放置多余物品（住宅）、购买补血的药品和4项属性的升级（生命诊所）、购买武器装备弹药以及其它物品（市场）。更多地，如果玩家一切准备工作就绪的话，就要进入到雇佣兵行会中，点击任务屏，了解任务状况和目标，想要对自己所携带的东西再作更改的话就退出去，否则就可以点击执行命令，开始任务的冒险旅程。

《异度空间》的升级系统还是很有特色的，它既不像是RPG游戏那样在战斗中积累经验然后到一定程度就升级，也不是什么养成类游戏需要不断地上课来提高相关属性，简单地说来，只要你拥有大量的金钱，就可以进行无数次的升级，而且这种升级也不是均衡地提高各个属性，你可以按照自己的想法，单独地对各属性进行升级。具体说来，《异度空间》的升级在游戏里其实被叫做“身体再造”，是生命诊所里的一种手术，玩家一旦有钱，就可以进行这方面的工作。这里人体被分为4个部分，头代表智力，手臂代表力量，手掌代表敏捷，躯体则代表生命力，选择不同的部分，然后选择提高的等级数，花费一定的金钱就能让该属性得到提高。总的说来，这种升级方式颇有令人耳目一新的感觉，玩家完全可以根据自己的设想，把有限的金钱用在关键的地方和自己弱势的方面。不过这种升级方式也并不意味着玩家就无需消灭怪物了，相反，由于游戏金钱的来源主要是靠杀死怪物获得的，你消灭得越多，所得金钱也就越多，因此玩家不会因为大量的杀戮工作而厌烦，为了获得更多的金钱来升级，你甚至会千方百计找寻各种异形。比如在任务成功后，你可以不选择按F1键退出，而是继续留在场景里搜索，消灭残余的怪物。另外，不同的任务关卡，成功后随难度不同也会给予不同数量金钱的奖励，玩家无需修改器也能够有足够的钱来升级和购买物品。

但是并不是说这个游戏就没有难度了，《异度空间》提供了多达5种难度，从最低的“Baby”级到最高的“Impossible”级，玩家可以根据自己对游戏的熟悉程度来做出选择，如果想要体验更多的“乐趣”，更大的恐惧感，那么不妨用最高的难度来通关。不同的难度，任务还是一样的，怪物的种类和数量也没有什么太大的变化，唯一的区别就是每个怪物的命都变长了，原来需要两枪解决的，现在3、4枪都不顶事。可不要小瞧这种变化，如果固执地想要把一个怪物一次性消灭，你很容易就会陷入其它怪物的包围中脱不了身。另外就我个人感觉而言，随着难度增加，怪物的“智商”似乎也提高了，有的行动更快更敏捷，有的更加狡猾，即使对付最弱的异形幼体也变得不那么容易。总之随着难度变化，玩家对付怪物的方式也要发生变

化，同时需要运用更加灵活的战术来消灭敌人。比如某一关需要消灭一个手持火焰喷射器的大怪物才能进入下一个通道，但是这个火焰喷射器太厉害了，很容易就让我一命呜呼，我只有跟这个怪物进行周旋，可惜地方又比较狭窄，而且还有很多的贼子贼孙在周围骚扰你，让你动弹不得。如何解决？于是我设法把大



怪物引到房间外，然后自己赶紧进屋，同时把门关上，慢慢地把这些小怪物们消灭后，继续下面的历程，回头来再消灭厉害的家伙。

对付各种异形必备的东西就是药品、弹药、武器和装备。游戏里的东西种类很多，基本可以分为武器、防具和物品。武器包括角色自动拥有的弹药无限的小手枪，以及其它威力更强的手枪、散弹枪、机枪、激光枪和火箭筒，每一种还有威力各异的型号。简单说来，在市场上卖价越高的武器威力也就越猛，而且随着任务完成越多，新型号的武器也会出现更多。玩家可以通过购买得到武器并放置在武器栏里（游戏只提供了5个武器栏，依次用1-5五个数字键控制），且第一个就代表小手枪。另外在场景中执行任务时也能捡到武器和大量的弹药，玩家可以根据情况作出取舍，因为角色的载重能力是有限的，有时还必须要放置更加重要的东西。

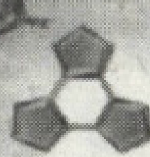
不同的武器决定了玩家采用何种战术方式消灭敌人，小手枪是威力最弱的，但如果其它弹药匮乏时，这却是你保命的唯一东西，另外小手枪也可用于消灭零星的敌人，或者击碎异形的培养器，如果你想节约弹药的话；手枪威力不是很大，只是因为子弹便宜，而且每8枪才换一次弹夹；散弹枪单发威力猛，冲击力大，但不适于对付多个围攻的敌人；机枪可以实现扫射，能够阻止多个敌人靠近你，虽然单发威力小，但是频率快，同样能很快杀死敌人，不过子弹消耗也快；激光枪可以纵向地打击多个敌人，但无法阻止敌人接近，因为子弹没有冲击力；火箭炮威力惊人，可以杀伤一大片敌人，但是炮弹飞行的速度较慢，因此使用时必须找到提前量，才能有效发挥作用。另外，游戏里还提供了手掷武器，包括杀伤手雷，以及可用于扑灭烈火、毒气等的手雷等，使用时放在快捷栏里，按下快捷键后，按鼠标右键可以投掷出去，非常方便。

尽管角色本身没有防御属性，游戏却提供了装备栏来提高角色的防御能力，头部、身体、脚都可以装上护具，而且作用相当明显，尤其是如果你装备了可以抵抗某一特别攻击（火焰、爆炸、激光等）的护具，遇到这种攻击时受到的伤害就很少。另外游戏还提供了两个脑部装片栏，玩家可以放上提高角色属性的芯片。如果某个武器或者护具所要求的属性参数没有达到的话，利用芯片配置作相应提高，就能够提前使用上这种东西了。

武器和防具在使用时是要不断损耗的，尤其在战斗激烈时，这种损耗也会加快，直至到最后变作碎片。由于在任务执行过程中无法修理，因此武器最好交替着使用，并尽量避免被怪物靠近攻击，以降低防具的受损度。

除开弹药，游戏中还有一类物品，它可以暂时提高角色的防御参数，或者给敌人制造陷阱，或者给角色制造一个替身来抵挡进攻……这令游戏内容更加多采，不但增加了趣味，也使得战略战术更加丰富。不过这类物品一般需要一定的智力点数才能使用，所以玩家不要以为智力没有作用，在作属性升级时一定要注意此参数的提高。

至于音乐效果也很突出，异形破茧而出，受伤的嚎叫，蠕动的躯体……种种声音或者让你恶心，或者令你惊栗。总之，这是一款相当不错的游戏，它给予我们平淡的生活以更多的刺激。



总评 84

制作	Digital Impact	类型	动作射击
发行	Digital Impact	语言	中文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



编者的话： 第一次知道《灵魂掠夺者》是在看有关今年E3大展的相关报道的时候。得知这款由Infogrames制作的“无牌”游戏居然能在E3众多的RPG游戏中脱颖而出，受到了广泛重视的消息，我不禁有些好奇。因此，有一种想玩一玩的强烈欲望。不想，Infogrames可能是由于对《灵魂掠夺者》的“无牌”感到有些自卑吧，把这个据说早在6月份已经完成的游戏，延迟了发售日——为了避免与《暗黑破坏神Ⅱ》和《冰风谷传奇》这两套游戏竞争。害得我等了很久很久才见到它的“庐山真面目”。

北京 sacred： 整个游戏剧情过于庞大，整个剧情分散在各个进程当中，但却在叙述顺序上颠三倒四，让我经常感到摸不着头脑。因为，游戏进度非常慢。其次，刚才说了半天《灵魂掠夺者》是“无照经营”。这是因为它的世界系统并不象《冰风谷传奇》等RPG那样取得“AD&D”之类的桌面RPG的授权，而是完全由Infogrames自己开发的。所以呢，不管在基本属性的设定，还是在魔法的安排上或是怪兽的种类上都有或多或少的不足或缺憾。还有，游戏的即时3D画面、场景虽说都还不错，精美逼真的雪景等动画效果更是让人赞叹；但是其稍显粗糙的纹理贴图，还是可以让我找到“呵斥”它的理由。再有……《灵魂掠夺者》的确真是“罄竹难书”啊！

好了总算发泄完了由于《灵魂掠夺者》延迟上市给我带来的愤怒，下面该说说不再是“鸡蛋里挑骨头”的感受了：游戏虽说还并不能与《暗黑破坏神Ⅱ》比肩，但确实差距并不能算很大。上面我在说缺点的时候，其实已经提到了不少优点，如剧情庞大——耐玩度强，自主开发的游戏世界，创新多多——给人一种新鲜感，不错的3D画面——真实感高。此外，游戏的操作比一般游戏方便得多，最棒的就是玩家可以根据情况对控制的人物设计出组合动作，使从不同法术轮换施放到招式攻击的切换一气呵成（不用象《暗黑破坏神Ⅱ》中手忙脚乱地手工切换）；游戏中引擎采用了精确的碰撞物理模型，使角色的相应动作更加真实；大量的NPC……

算了，不说了，总之《灵魂掠夺者》还行——我对它的愤怒早在游戏开始后半个小时就消失了；但是却也没有能让我达到废寝忘食一气玩完的地步，也可能是游戏太长了吧！

灵魂掠夺者

实话实说

SOULBINGER

晶合实验室 奥杰： 当初见到这个游戏的时候，单从游戏的名字《灵魂掠夺者》就猜出多半是一个角色扮演游戏。玩过之后，觉得整个游戏的风格类似于《暗黑秘石》和《暗黑破坏神》那样的游戏。

游戏的内容同样是描述英雄与恶魔之间的战斗，你在游戏中可以不断通过杀敌或完成任务来提升等级，提高自身的基本属性，同时还可以找到各式各样的武器。不过，游戏中的魔法系统非常独特，会令你感到非常新鲜。

《灵魂掠夺者》中的魔法系统叫作Seculorum，包括60多种不同的魔法。当然仅60多种魔法算不上特殊，有的游戏中还有100多种魔法呢，你也不会觉得奇怪。事实上Seculorum魔法系统的与众不同之处在于它的使用方法十分特殊，施法者必须依靠元素的力量才能施展魔法。用于施展魔法的元素共有5种，分别是：水、火、精神、地和空气，不同的元素对应不同的魔法。说到这里，你也许会琢磨《魔鬼英豪》里的魔法不也是通过使用各种护符施展出来的吗，《灵魂掠夺者》只是改变了一下形式，没有什么稀奇的地方。对，依靠元素的力量施展魔法谈不上别出心裁，但是关键之处在于魔法的施展过程。

相信你玩游戏的时候，在使用武器或魔法方面一定有所偏好，比如总是喜欢使用某一种武器或某一种魔法。可是在《灵魂掠夺者》中，你这个习惯就要改一下了。因为当你施展某种魔法的时候，需要依靠一种或几种元素的力量，而你施展这种魔法的次数越多，魔法所依靠的元素的力量就会变得越强，从而使这种魔法的威力变得越大。但是，那些你很少使用或者根本没有使用的元素的力量会随着经常使用的元素的力量的增强而减弱，弱到你无法使用这类元素的魔法。这句话说起来还真长，其实归根结底Seculorum魔法系统就是一个守恒定律。在它的作用下，你要么单纯使用依靠相同元素的

魔法，加强魔法威力，来一个“千招会不如一招精”，要么就每种元素的魔法平均使用，平衡元素之间的力量，免得在需要使用某种魔法的关键时刻，无法施展这种魔法，那时可是欲哭无泪啊。

北京 岳曦: 这款讲述“发生在Rathenna大陆，关于英雄为了挽救沦陷于黑暗控制的世界而不懈战斗的史诗”的游戏还是相当不错的。作为一款角色扮演游戏，《灵魂掠夺者》不仅具有所应有的一切RPG元素——吸引人的故事情节、大量有趣的任务、华丽的魔法、超强的装备等，而且另有不少“独家配方”对传统角色扮演游戏进行挑战；而游戏中令人惊奇的3D场景和众多的栩栩如生的NPC更为游戏增添了不少光彩。

刚才提到《灵魂掠夺者》中具有不少RPG元素的“独家配方”，小曦认为其中最值得称道的要算是Infogrames独创的魔法系统了。由于Infogrames制作游戏时并没有采用传统“纸牌游戏”的规则，所以在魔法设定上可以不受约束地发挥他们“天马行空”想象：游戏中，玩家所扮演的英雄身上具有地、水、火、精灵和风5种基本元素。这5种元素互相影响，互相转变，而魔法的发挥正是这5种元素平衡的结果。不同的魔法会使某种元素增加，同时也会使另一种减少。在游戏中，使得各元素平衡发展将会是一件很困难的事，但同时也是一件很重要的事——想想看，当游戏后期学会一种很“牛”的魔法，却因某种元素能力过“弱”而不能释放将会多么令人痛心啊！游戏中的60多种魔法，释放的图像效果都是相当“酷”的，但有时作用却不大，这是因为相同魔法针对不同生物的伤害是有区别的。

游戏的基本属性与一般RPG游戏也不太一样。战斗Combat、力量Strength、速度Speed、魔法Magic和健康Health是角色的5大属性，可以通过每次升级所获得的5个点数来提升。后4点不用多说大家也都明白，但战斗Combat到底是什么东东呢？经小曦提升后发现：原来它与以往的攻击Attack有些相似，可又不完全一样。提升它确实也可以增加伤害力，但事实通过角色可以使出手中武器的更高级别招式来实现的，可以算是战斗技巧的提升吧。由“战斗”引申出来，游戏中每种武器都可以使出5个等级的招式，可不象一般游戏中角色只会用武器上下挥舞那么笨拙噢！

北京 志云: 我是暗黑世界的战士，信念是我生存的唯一支柱。刀剑还没有从肩囊上卸下，惊天的呐喊声还没有耳边消逝，浓烈的硝烟黑幕还没有眼前消散，脑海中留下的只有Diablo临死的惨嚎，还有那奶牛战士阴冷的笑容，因为溅上了我的鲜血而变得扭曲。这才是永远的战士，因为血与火而变得更加坚强，因为死亡而变得无所畏惧，纵然看见自己的尸体，眉头也绝不皱一下。就在如歌的生命绽放之时，我遇上了《灵魂掠夺者》。可怕的魔鬼之王——Skorn，他不但窃取了我的灵魂，更支配着我的肉体开始了邪恶的计划……

一边看着Infogrames公司发行的冒险RPG游戏《灵魂掠夺者》那漫长而曲折的背景故事，一边回想着前几天在《暗黑破坏神Ⅱ》中的厮杀，不知不觉中就把两个游戏还有我自己给融合在了一起……做一个英雄很过瘾，做一个悲剧英雄更让人难以忘怀，如果真有偷窃灵魂的魔鬼，英雄与魔鬼在刹那间融合在了一起，难以分出彼此……事实上在《灵魂》中玩家就要面对这样6个借助英雄而生的魔鬼：冰魄女王、烈火君主、幽灵君主、风暴君主、顽石君主，还有Skorn这最后的罪恶之源，玩家一开始还是个无名的小角色，只能在一些小村子里走动，通过经验的积累提升等级，最终消灭命运的宿敌。

编者的话: 作为一款传统的3D冒险RPG游戏，而且故事的背景仍然放在西方的中世纪，《灵魂掠夺者》能否实现挑战《暗黑破坏神Ⅱ》的地位实在令人担心。尽管游戏图像的细节刻画足够细腻，场景气氛的营造也丝毫不逊于“大菠萝2”，至于大量动画和场景的使用，以及足够复杂的音乐效果，也同样称得上同类产品的佼佼者，但是如果仅仅满足于此，那是远远不够的。幸好游戏在战斗系统方面做出了大量革新，尤其是魔法系统被冠以独特的名称“Seculorum”，其迥异可见一斑（简单说是角色魔法属性相互影响，此消彼长）。另外我对于游戏的AI印象同样深刻，发现了你的敌人一般会主动进攻，同时极其善于躲避和防御，但是如果你太厉害了，弱一点的敌人就会转身逃跑，哪怕曾经是“欺负你没商量”的利害角色。至于游戏的唯一“不足”之处就是操控比较复杂，但是只要上手，其吸引程度将不亚于任何杰出的同类游戏。

总评 85

制作	Infograme	类型	角色扮演
发行	Infograme	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



GROUND CONTROL 地面控制（下）

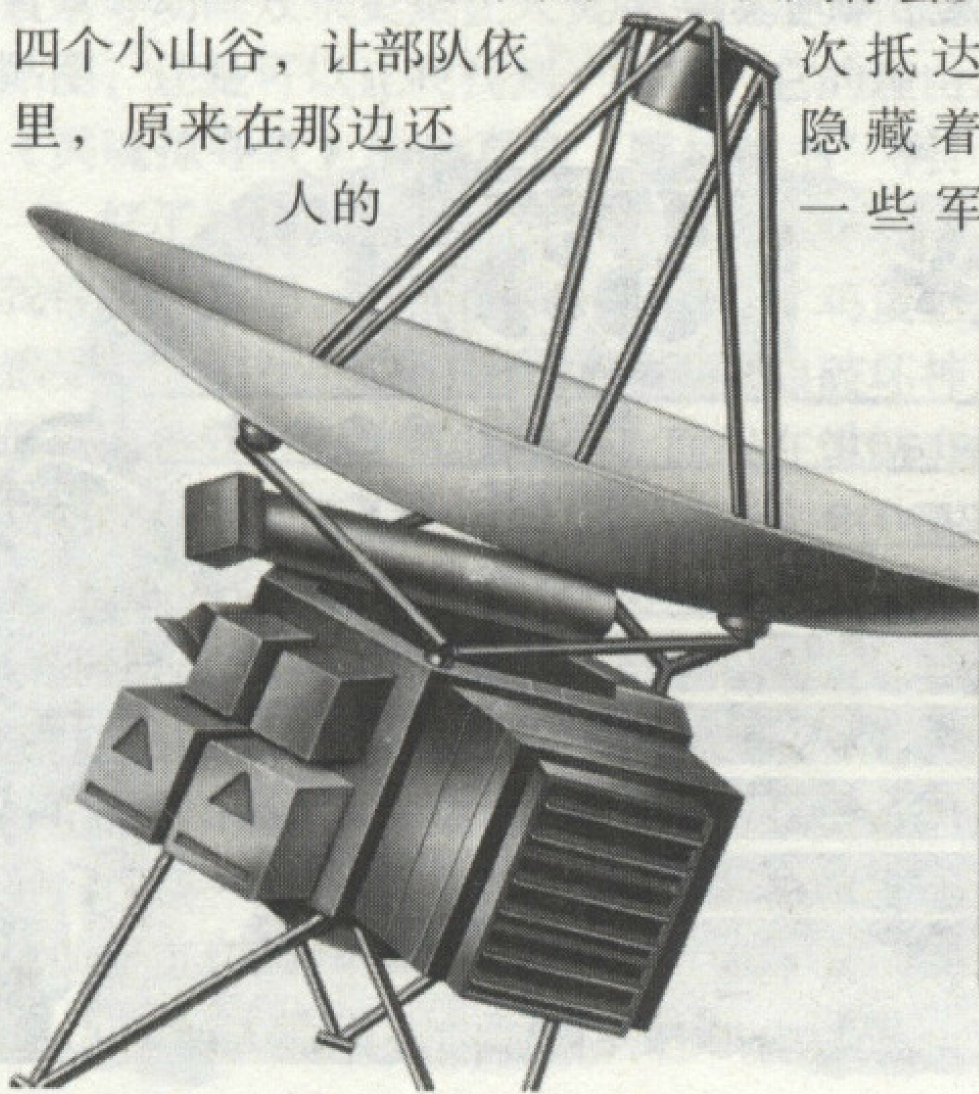
上海游趣创作室 雷鸣

Order任务攻略

第一关 解放的日子（Liberation Day）

任务简报：找到Crayven的外围前哨，摧毁它们；暗中潜入敌人主基地，找到并击毁他们的自制卡车。

过关指导：在这次行动中，你先要找到crayven外围的几个前哨，将它们摧毁。不过你所能控制的部队只有一个班的步兵、一组轻型战车和装甲机车（command APC）。在地图上会显现五个灰色的闪亮点，中间的那个是敌人的主基地，先不要直接前往那里，因为你必须先完成击毁敌人前哨的任务。命令部队移动到离你最近的东面，在那里的山谷中，你会发现敌人的前哨。不过在那边有一组敌人的步兵和几辆轻型战车，让你的部队接近他们后与之交战，消灭那些家伙后，将那里的建筑物全部摧毁。然后顺着山道向上行进，运用同样的战术，将另外三个前哨摧毁掉。现在只剩下地图中央的那个敌人主基地了，集合部队向那里进发。在亮点的四周你会发现四个小山谷，让部队依次抵达那里，原来在那边还隐藏着敌人的一些军用设施。破坏它们后，来到中央的敌军基地。在这里敌人的数量不多，就是那么几辆轻型战车和一组步兵。让部队干掉他们后，摧毁基地内所有的建筑物后顺利过关。



第二关 清障（Clear the Way）

任务简报：摧毁Crayven的三个空对空基地，给自己的后援部队以最大的火力支持。

过关指导：这次你的部队除了在第一次任务执行过程中的那些外，还多了一组步兵，让他们迅速在安全的地方登陆。在地图上你可以看到敌人的三个地对空基地成三角形分布，命令自己的部队先攻击右下角的基地，因为那里的防守相对薄弱些。接近对空基地，看到两个探照灯正对着天空，在它们不远处便是地对空的装置（Hugh TA/9 missile），这就是我们要摧毁的目标。不过在基地里有一些敌人的轻型战车和步兵把守，让你的步兵和轻型机车去对付他们，而装甲机车则在一旁给受损的部队修补。干掉那些敌人后，将基地里的两个地对空装置摧毁，这样你就可以去捣毁另外两个基地里的防空装置了。不过先不要前往最上方的那个基地，因为沿途会遇到大量敌人的拦击，以你目前部队的数量是无法抗衡的。所以你最好先去西面那个基地，当将那个基地捣毁后，就可以安心对付最后这个防守严密的主防空基地了。沿途数量众多的敌人不是你硬拼能通过的，且战且退接近敌人的防空基地。先将在山谷入口处的两个暗堡击毁，然后直接冲入基地里，只要把敌人的两个地对空的装置干掉，任务就完成了一大半。这时我方增援部队会从地图的最上方赶来，现在你要做的事就是保护好剩余部队，与敌人再周旋一会。等增援部队来到敌人基地后不久，就可以顺利过关了。



第三关 无家可归（Nobody Home）

任务简报：回到我方基地内，抵挡住敌人的进攻。

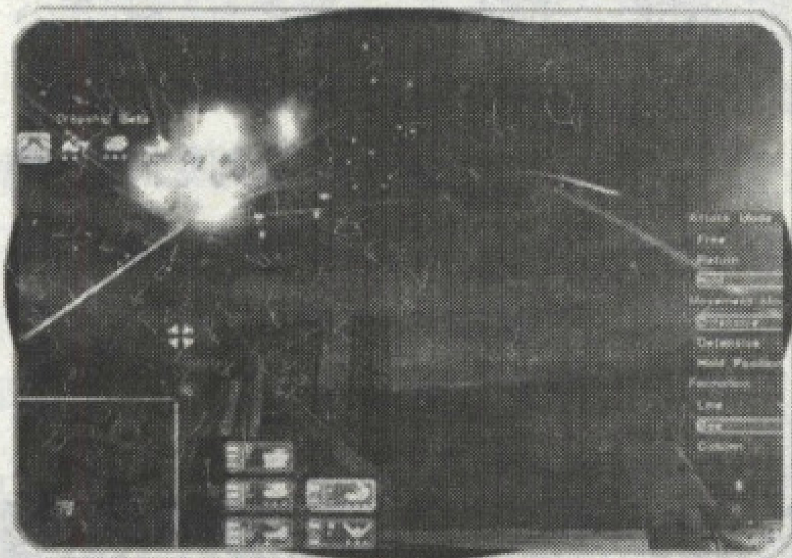
过关指导：这关你有两个着陆点，一个是地图的最上方（最北面），另外一个就在自己基地内（地图西南面），建议你将部队直接在基地内着陆，这样可以省去赶路时间。着陆不久后，敌人的部队就从基地三面入口开始发起进攻了。让部队先前往基地北部，因为那里的防御工事相对薄弱些。消灭那里的敌人后，返回南部协助那边的部队一起防守。在那里会有敌人的几辆轻型战车和一组步兵。让你的轻型机车对付敌人的战车，而步兵则抵挡敌人的那些机动部队。将入侵的敌人全部消灭掉后，指挥部传来新的命令，让你前往地图pickup zone点。于是立即集合部队向那里进发，途中你会遇到零星的敌军，不要理会他们，迅速抵达目的地，任务完成。



第四关 激化设备（Activation Equipment）

任务简报：找到敌人Crayven的前哨并护送我军工程车抵达那里。

过关指导：执行此次任务的部队是一辆装甲机车、两组步兵和两组钢铁螺旋侦察车。在游戏一开始时你会看到离自己部队着陆点不远处（东南方向）有一个闪亮的黄点。命令部队快速移动到那里，原来在此便是我方的两辆工程车（10-Ton Transporte）。和他们汇合和，向地图东北方的灰色亮点进发。一路上你会遇到小批的阻击敌人，让部队干掉他们后，缓慢抵达敌人的前哨基地。基地中有两个分队的敌轻型战车和步兵，利用机动速度非常高的钢铁螺旋侦察车快速进入基地内迎战敌人的轻型战车，而步兵和装甲机车则对付其他部队，工程车在最后面。当将前哨基地内的敌人全部消灭后，再摧毁所有军用设施，这时指挥部传来信息，火速护送工程车抵达地图西北部。接到命令后，让装甲机车给受损部队修补完毕，护送工程车前往该地。途中会有敌军地面部队和空中战机的阻挠，让钢铁螺旋侦察车对付高空战机，而步兵则迎战敌军的地面部队。当工程车安全抵达指定地点后，任务完成。



第五关 坠入黄昏（Into the Dusk）

任务简报：找到Crayven的基地并摧毁它。

过关指导：这次你的着陆点是在地图最北面，指挥部让你火速增援在地图西南角的我方部队。命令部队立即赶往那里，一路上你会遇到少量敌人，不要理会他们。当与我军人员汇合后，帮助他们一起将那里的敌人消灭。之后派自己的步兵跟着他们，其他部队则向地图的最下角，也就是最南面行进。在那里你会发现Crayven的基地。但是要小心，因为那里有很多的敌人暗堡和哨塔，而且还有为数不少的敌军主战车，让你的轻型机车对付敌人城墙外的暗堡和哨塔。在作战时，我方部队在地图东部地区的山谷中遇到了敌人的伏击，还好有先见之明让步兵跟着他们。帮助部队消灭那些主战车后，与他们一起向敌人的基地进发。这时在基地的这边，你的部队已经将敌人的外围防御攻势消灭得差不多了。让你的步兵和自己的部队汇合，协同援军一起冲入基地内，这时敌人的基地除了还有少数的暗堡和主战车外没有其他具有攻击性的部队了。干掉这些有生力量后，将敌人基地内所有的军用设施摧毁，此关任务完成。

第六关 预警系统（Early Warning System）

任务简报：我军的预警系统可能遭到敌人的破坏，集中火力摧毁Crayven的两个基地，修复并护送预警系统抵达目的地。

过关指导：我军的三辆预警系统车正遭到敌人的攻击，迅速向他们靠拢，消灭山坡上的少量敌军，救下预警车。现在的任务是去摧毁地图左侧的两个敌军基地，这时东南角会有援军，所以选择先靠近接近西南角的那个军事基地，因为这里除了离你和援军的距离近外，那里的敌人防守也相对薄弱些。抵达那里后发现在敌军基地的入口处有一些暗堡和主战车部队。集合你的轻型机车和步兵，让他们一起对付在基地外的敌军机动部队，等援军赶来后，和他们一起杀入基地内，摧毁那里所有的军用设施。然后向另一个基地进发，在那里你会遇到比刚才那个基地更多的敌人。不过你不用担心，只要摧毁掉敌人的中心基



塔就可以过关了。

第七关 重要货物（Important Cargo）

任务简报：消灭敌人的护卫队，捕获他们的医用卡车，并护送回安全地区。

过关指导：此关中你的任务是要先干掉敌人的护卫队，命令部队在地图东部着陆，你可以看到在地图的西南方向有个敌人基地，迅速向那里进发，沿途会遇到一小股敌轻型战车和部队，消灭他们后，抵达敌军基地外。这时你发现在这个基地中只有一个入口，在那里敌军的防守很薄弱，除了几辆主战车和步兵外再没有其他部队了。可能是他们并未想到我方的这次突然行动，利用这次良机命令自己的轻型机车火速干掉入口处的敌军，而步兵和其他人员则冲入基地内。在基地的左侧停着数辆敌军的工程卡车，不要理会敌人主战车和步兵的攻击，先将那些工程卡车干掉，而后再集合所有部队扫清基地内的残余，再向基地北方移动。这时你发现在靠近上方基地的右侧有一辆白色的敌军医用卡车（Medical Truck），捕获它后，指挥部传来新的命令，让你将敌军医用卡车护送回原出发点。让装甲机车给受损部队修补好后出发，一路上你会遇到几批阻截的敌军。还好除了在原出发点有为数不少的敌人外，其它各处的散兵游勇都不能对你构成危胁。派轻型机车先抵达原出发点和敌人作战，而步兵则保护好医用卡车慢慢抵达那里。







第八关 异教徒玛那（Heretic Manna）

任务简报：摧毁敌人的补给仓、油料库、基地内的工程车和设备仓。

过关指导：地图上的四个灰色闪亮点分别为补给仓、油料库、基地内的工程车和设备仓（Minging Facility）。你的部队除了原先的那些兵种外，还多了侦察机。先派遣部队去地图西部的敌军补给仓，因为那里地形平坦，行军方便，敌军防守相对薄弱，而且是个孤立的基地，没有敌人的增援部队。命令侦察机在高空进行侦探后，发现这是个不大的基地，除了一些主战车和步兵外，没有其他更多的机动性部队。派遣轻型机车围攻他们，不多会儿就把那些守军全部干掉了。而后你找到了基地中的两个补给仓（Depot），摧毁它们后撤离该处，向南部前进，那是敌人的设备仓，你会遇到比补给仓基地多的敌人。不过不用担心，你的部队也不是吃素的。冲进设备仓，找到位于基地中央的设备仓，摧毁它后，命令部队边战边撤，向地图上方移动，在两个基地的结合处，你会遇到数量众多的敌人。分派一个组的步兵和轻型机车突破重围，向油料库基地移动，留下大部分部队在原地与敌军交战。突围的部队迅速抵达地基右侧的小山谷中，在那里你会发现一排排油料管（oil pit），命令步兵和轻型机车将其全部摧毁。这时只剩下基地内的工程车没有干掉了，集合所有剩余部队，让装甲机车给受损部队修补完毕后，大举进攻敌人最后一个基地。在那里你不会遇到太大的麻烦，干掉工程车后胜利完成任务。

第九关 举枪，前进（Have gun，Will Travel）

任务简报：摧毁Cryvaen的基地。

过关指导：这次你的着陆点有两处——西部和西南部，选择一个着陆点让部队登陆。参加这次行动的部队多了一支对空战车（anti-air hoverdyne）部队，他们可是对付空中战机的有力武器。地图东北部的灰色闪亮点是敌人基地，命令部队向那里进发。当接近基地时，发现它坐落在一个山坡上，在山脚下则有众多敌人。命令步兵和重型机车在远处对付敌人的主战车和重型战车，对空战车则攻击天空中的敌机，轻型机车负责把山坡入口处的敌军暗堡和哨塔全部摧毁。经过一番激战，外围的敌人被消灭得差不多了。集合部队登上山坡，这里除了有一些敌军战车和步兵外，还有部分远程炮车。先将威力巨大的远程炮车干掉，



然后再对付其余部队，最后摧毁那些讨厌的暗堡。接下来的任务就是摧毁敌军基地内的所有设施，最重要的是坐落在山谷两边顶峰上的塔（Corporate Tower）。将其摧毁后，指挥部传来新的命令，让你的装甲机车（APC）抵达地图最右上角。于是集合部队向那里进发，干掉敌人的阻击部队，当装甲机车安全到达后，任务完成。

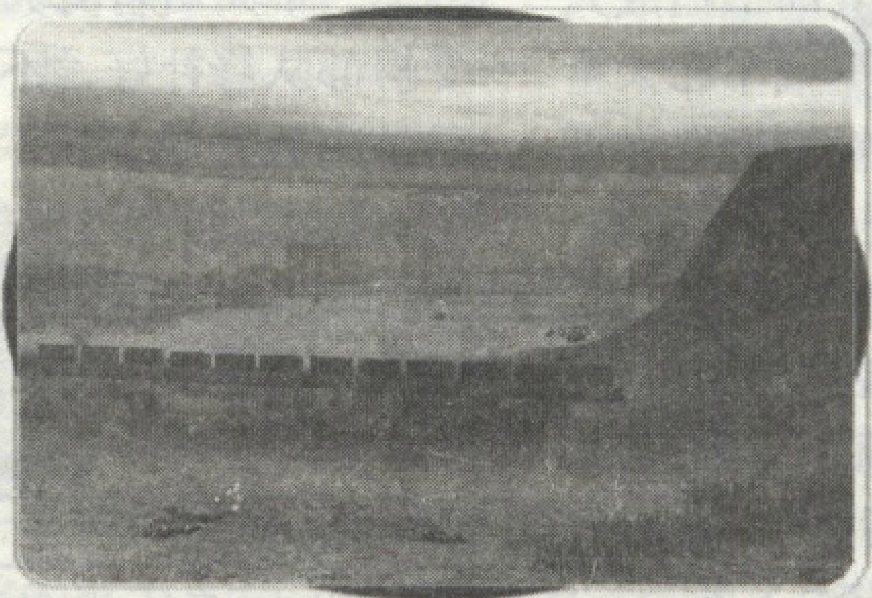
第十关 夺桥（Four Bridges Too Far）

任务简报：控制四座桥梁，禁止所有的Crayven部队通过。

过关指导：此关地图是个类似H形的山谷，在险峻的山崖上共有四座桥梁，先命令部队向离你最近的W点进发，这里的敌人很少，只有一些步兵和几辆主战车。将其消灭掉后，可看到在桥的两侧各放置了两排栅栏（Light Barrier），全部摧毁后即控制此桥。接



着集合部队向S桥推进，半路上会遇到敌人的阻击，不过以你部队的实力对付他们还是绰绰有余的。干掉他们后，摧毁那里的栅栏，就可以占领S桥了。以同样的方法占领N桥后，集合所有部队先向E点进发，派步兵和轻型机车对付那里的敌人。虽说敌人的数量比刚才几座桥上的多，不过对你还是不会构成太大的威胁。消灭那里所有的敌人和栅栏后，再向最后一座桥进发，摧毁那里所有的栅栏后，此关任务结束。



第十一关 能量来源（Source of Power）

任务简报：消灭西部的敌人前哨，将Crayven的空军基地和主基地全部摧毁。保护好那座遗迹。

过关指导：在这关中你部队的着陆点是在地图的中心地带，在地图的西面是敌人的前哨，南面是敌军主基地，东面则是他们的空军基地。命令部队前往西面的敌军前哨，沿途有少量敌主战车和一些步兵，让轻型机车对付他们即可。到达敌军前哨后先派步兵在远处干掉敌人的炮车，而主战机车和轻型机车则对付在前哨里的其他部队。经过一番激战，敌军的抵抗势



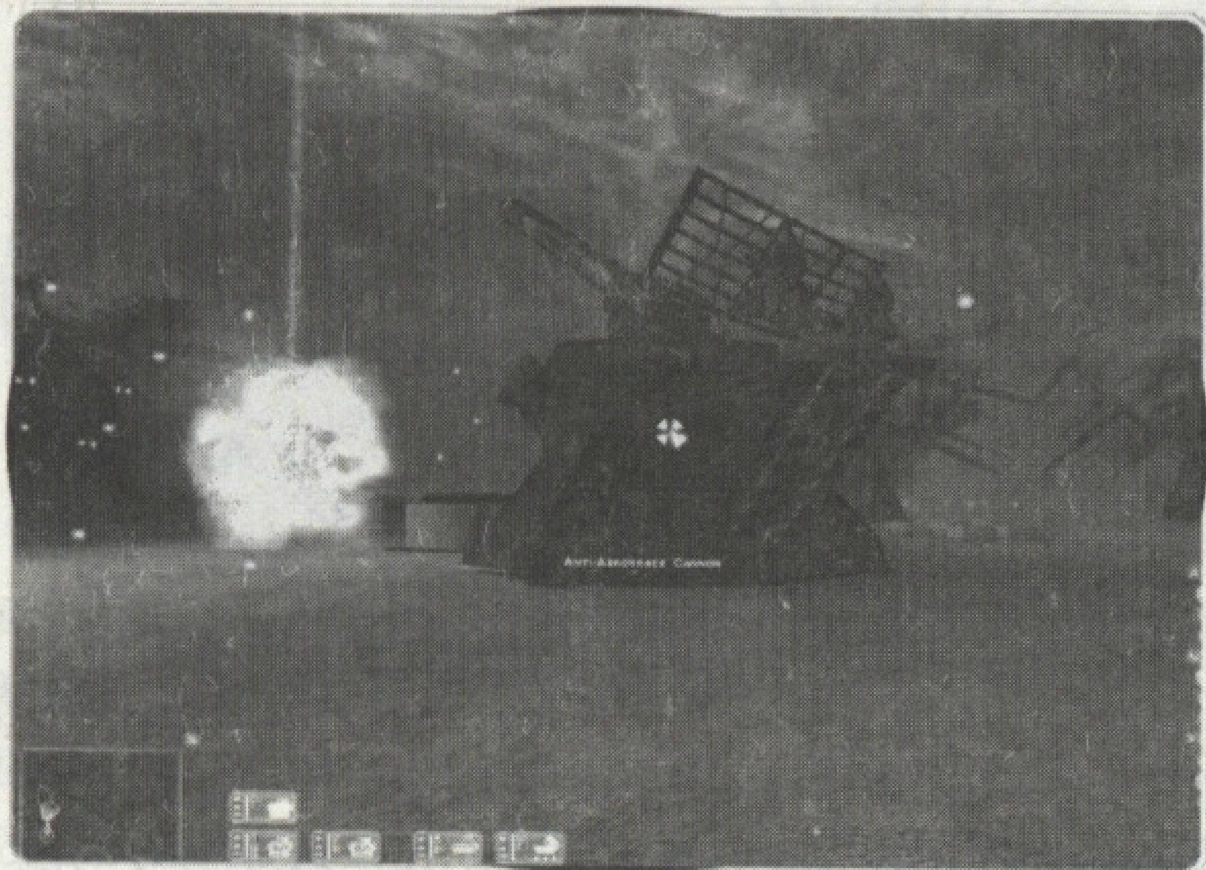
力被扫清了。集中力量将前哨中的所有建筑物摧毁后，再向敌人的南部主基地前进。在接近那里时，你遇到大量敌守卫军，于是调集全体部队成员集中抵挡敌人的攻击。将基地外的敌人消灭干净后，让装甲机车给受损部队修补，而后集合剩余部队向基地内挺进。在主基地中敌人的数量明显比基地外少了很多。除了些重型战车和远程炮车让人觉得讨厌外，其余的则不必担心。还是让步兵对付远程炮车，其他部队对付重型战车和轻型战车。消灭所有敌人后，将这个主基地内的全部军用设施和建筑物摧毁，此关任务完成。

第十二关 隐秘人物（Covert begining）

任务简报：你必须摧毁Fukake的基地，营救那个隐秘人物。隐秘人物希望你能联合Crayven一起将那些反叛分子消灭掉。

过关指导：当部队登陆后，发现在地图的西部有个灰色的闪亮点，那就是你要进攻的Fukake基地。这个基地不是很大，但当你的侦察机飞抵那里后，立刻遭到了来自敌人空中战机和地面导弹车的袭击，损失惨重。立即命令部队向那里进发，半路上会遇到躲在山谷中的敌军步兵和主战车的攻击。让步兵登上山坡消灭那里的步兵，大部队则将那些讨厌的战车全部摧毁。待将沿途的伏击敌人收拾干净后，集合所有部队向Fukake基地挺进，在基地外敌人会对你发起疯狂的围攻。特别是那些远程炮车让人头痛，它们的攻击力十分强大。你要派轻型机车快速冲入反叛者的基地，清除掉那些炮车，其他部队则最好分散开来，避免被大面积的攻击。当你的轻型机车将那些远程炮

车全部干掉后，顺便让它们将基地内的那些暗堡和哨塔也摧毁掉。这时你在入口处的部队也将那些守军消灭得差不多了，再将Fukake基地内部所有的军事建筑物全部清除干净。这时指挥部传来信息，让你火速和一组神秘车队汇合。这时你可以看见在地图中出现了



三辆工程车，跟随它们来到指定的目的地。此时Crayven的运载机也抵达了这里，将周围的那些反叛者全部消灭掉后（几批主战车和一些步兵），任务完成。

第十三关 冬季奇境（Winter Wonderland）

任务简报：挡住敌人猛烈的进攻，保护好自己的基地。

过关指导：在第一次登陆时，你只有一支部队，要集中火力先干掉敌人那些有厚厚装甲的重型战车，再消灭其他入侵者。让装甲机车给受损部队修补，这时你的另外两支部队在地图的另两个地方着陆了。命令他们火速抵达基地，协同这里的部队共同抵挡敌人的第二次进攻。这次进攻敌人除了有重型战车和大量的主战车外，还有一些远程炮车。命令轻型机车靠近远程炮车，将它们干掉，其他部队则分兵把守各个入口，阻击敌人的入侵。直到指挥部给你传来信息，让你的装甲机车前往地图西北角时，立即抽调出一组步兵和主战机车护送装甲机车一起前往该地，其他部队则留在基地内抵挡来犯的敌军。当装甲机车顺利抵达指定地点后，任务完成。

第十四关 绝望的攻击（Desperation Attack）

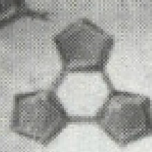
任务简报：攻击敌人的西部前哨，然后摧毁他们东面的那个前哨站，全部击毁后，协同Crayven的部队消灭所有敌军。

过关指导：和前一关一样，你只能先登陆一支部队。派遣他们接近地图西面，那里的敌人不太强。将敌人前哨全部摧毁后，你的另两支部队也可以登陆了。让他们在地图的东部着陆，就近攻击位于那里的另一个敌人前哨，摧毁后，在地图最上方又出现了多个敌人基地，这时Crayven的部队大批出现了。让你西面和东面的部队分别夹击敌人，从两边挺进。这里的敌人众多，如果你和他们硬拼的话，伤亡会很惨重的，要集中优势兵力，层层推进。将那些守军全部干掉后，再将敌人基地内的所有建筑都毁掉，任务完成。

第十五关 最终舞曲（The last Dance）

任务简报：TDX Wxplosive是主Xenofact的支柱，你的装甲机车必须抵挡住敌人的疯狂攻击，坚持到主系统引爆。

过关指导：TDX Wxplosive在地图的西北角。命令部队在东南边登陆后，迅速向该地移动。不过在地图西部你会遇到一个敌人基地，那里虽然敌人数量不多，但在基地的各个山头上都布置了大量炮台，其远程攻击对我方部队构成了极大的威胁。先不要让部队靠近基地，派步兵绕过敌人的防守，登上山头将各个位置的炮台干掉，然后再集合部队向基地进发。让一部分轻型机车和其他部队一起对付基地中的守军，敌人节节败退。乘机杀入敌人基地中，将残余部队全部击毙。然后兵分两路，留下一部分兵力扫清基地内所有的敌军用建筑物，主力部队则前往地图西北方，在那里你看到好几根TDX Wxplosiv，天空中还盘旋着众多敌攻击机。命令你的对空炮车和自己的战机一起对付空中敌人，主战机车和轻型机车则对付地面上的敌重型战车。当将空中的敌机全部击落后，指挥部会告诉你，不久后将有大批敌人赶来。立即让装甲机车给受损部队修补好，不多时，敌人从各个方向涌来，最后的决战开始了！



总评 88

制作	Massive	类型	即时战略
发行	Sierra	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



移民计划II

COLONIAL PROJECT II

北京 柱子

星元310年，太阳系联合政府的远程太空船在距离地球5200万光年的宇宙中，发现了一个拥有许多适合作为人类殖民星球的紫水晶星系。该星系中蕴藏了丰富的微光石矿，这种特殊的矿石经提炼可以生产活晶。活晶极具经济效益，不仅可以用来制造民生商品，更是殖民都市不可缺少的建材。这个重大发现使地球上各大"无限制企业"的触手伸向了遥远的宇宙，拉开了殖民争夺战的序幕。

在游戏中，殖民是殖民都市的根本，都市中的一切设施都必须由人操作才能运转，如果没有足够的人口，将大大降低工厂等设施的生产效率和影响城市环境，甚至导致都市的瘫痪。因此你必须尽力吸引移民来到你的城市，这些移民同现实中人们的想法一样，都喜欢优越的居住条件、舒适的工作环境，所以除了要建造供人居住的住宅区，还要建造工业区和商业区，为移民提供就业机会，并考虑工业区、商业区与住宅区之间的距离是否合适，是否会影响居民的居住环境等。要提高城市环境，可以修建一些公共设施，如健康中心、教育中心、商业区等，这些建筑都与住宅区的各项指数息息相关。你要不断点选住宅区以了解居民的需求，来决定补建的设施类型。需要注意的是，这些建筑都有一定的影响范围，约为方圆18格内（普通建筑大小为4×4格），所以在开始游戏前要多费心规划一番。

光是这些还不足以吸引更多的移民，合适的房租和工资也是非常重要的条件，建城初期可以少收或不收房租，待后期资金周转困难就得酌量增加一些了。偏远、辛苦的工作一般是没人愿意干的，如果急需工作人员，可提高工资来吸引他们。

电力是这里主要的能源——车辆的移动、商品的生产、都市的运作都必须有足够的电力支持。你的活动范围被限制在了一定区域内（画面中明亮的地方），兴建光电厂并修建传电塔是扩展城市的唯一途径（此设计致使笔者在玩"星际"时常常不敢随意走入黑雾而被他人的快攻所灭）。传电塔的覆盖范围和所储电能有限，一但在远离电厂的地方发生大规模战斗，传电塔的电能不足以维持，供电区也会变成无电区，因此你要通过提升传电塔的等级和建造足够的光电厂实现扩张势力的目的。

科技是第一生产力。在稳定了资金后，必须迅速修建科技中心进行科技研发，无论电力供应、工业生产，还是民生需求以及国防，都要通过科技研发来提升。当你的科技超越对手时，就可以兴建更多先进的设施改善城市环境来夺取对手的移民，或是生产高新的武器，以武力歼灭敌人。相反，科技落后就只有被动挨打的份了。科技中心最好建四座以上，但要以充足的资金作后盾，研发科技并不需要钱，不过科技中心的维护费可是一项庞大的开支，当必要的科技研发完成后，不妨将没有用的科技中心拆除，也是一个省钱的好方法。

关于资金的使用方面，游戏有一项特殊的设计。由于各殖民集团代表的是各自的企业，当资金使用过度入不敷出时，资金数会变为负值。从透支的第一天起累计30天，如果在这30天里仍不能扭亏为盈企业就会破产，任务也将失败。这项设计有它的好处，就是永远不会缺钱花，在限定时间的任务中，当距离所限定的日期不足30天时，资金就任意使用吧，只要能赶在破产前完成任务就行了。

此外盟军是你有力的支持者，不过通常他们都发展缓慢，在资金充裕时不妨传送一些给盟军，既然你有福同享了，盟军是不会忘记你的好处的，他们一旦发展壮大，以少敌多也不足为惧。

第1号任务 基地训练1

目标：兴建殖民中心、住宅区及宇宙港，努力改善环境来吸引移民，在50天内使人口增长至60人。

指引：这一关是熟悉如何得到基地的基本元素——移民。指挥7辆工程车按顺序建造主堡、宇宙港、住宅区后，移民就会源源不断地到来。为了使移民安居乐业，还要建造商业区和公共设施，这些建筑与住宅区的各项指数相对应，例如，商业区提高住宅区的民生指数，而公共设施除了提高住宅区的其他指数外，还为移民提供就业机会。做好这一切就可以坐等任务完成了，移民数目是很容易增长的，毕竟他们没有其他选择。

第2号任务 基地训练2

目标：在100天内开始获利，当金钱积累至100 000元就过关了。

指引：在地图上方的几处微光石矿附近建立基地，建造活晶收集场后派工程车采集矿石，然后建造工业区将经收集场提炼的活晶制成货物。宇宙港负责外销，商业区负责内销。不过这些建筑如果没有工作人员的话是无法运作的，关键还是要吸引更多的移民，以提高生产效率。另外游戏中还有运费一项设计，运费的多寡取决于收集场、工业区、宇宙港之间的距离，所以要尽量使这三者近一些，省下来的money可是大大的。

第3号任务 吸人比赛

目标：比柏拉图企业早达到人口600的目标。

指引：这一关是个小小的挑战，能否练好这项技能会对后面的战斗有很大影响。建造的顺序基本和前面两关相同，只是多了竞争对手，他会以更好的住房条件和就业机会来吸走你的移民（注意屏幕下方讯息栏中的提示）。因此你也要视住宅区的情况尽快建造



公共设施，当然要在资金稳定的情况下。如果建造了研发中心，可以开启屏幕左侧“研发”一项，进行民生科技中大型维生系统的研究，以兴建容量更大的居民区。如果这些还不能使你取得胜利，那只有使出最后一招——降低房租，提高工资，但要小心破产。

第4号任务 科技研发竞赛

目标：比其他三家竞争企业先研究出研发中心改良科技。

指引：虽说任务不同了，但实际上要完成它，还是要靠抢到足够的人才行。有了前一关的经验，相信这个任务不是很困难，只是在前一关的基础上再多建几座研发中心罢了。研发中心数目越多研发速度也就越快。研发顺序则是大型维生系统、金融系统化、重工业科技，接着是在前面三项研发成功基础上的大型住宅改良、大型商业区改良和大型工业区改良，然后就可进行研发中心改良的研究了。

第5号任务 战斗训练

目标：在80日内歼灭木斯拉集团残余部队！

指引：你与敌军上下相对。敌军没有什么移动部队，不会主动进攻，但他们基地外枪炮塔组成的防线并不容易通过。待资金稳定后，研发国防科技中的轻磁武器系统，建造兵工厂，接着依次研发电能压缩、霹雳火系统、车载霹雳火、重战车强化甲及重战车高能炮，之后就可以生产火力超强的第三级重战车，用它对付枪炮塔轻而易举。

第6号任务 空袭柏德堡

目标：200日内消灭柏德堡

指引：敌我基地被星球上的植被隔离开来，通过这里唯一的途径是空中，在研发了电能压缩后再进行重磁浮的研发，然后就可以建造重磁工厂。敌人布置了20辆以上的战车防守，对付他们可不费一兵一卒，方法是将地图中部的几座传电塔连接起来后，用运输机运送一辆导弹车到植被中间的传电塔旁，利用射程的优势攻击敌人，敌战车会很快撤回后方，接着再运几部工程车到对面竖起传电塔，你会发现敌人的战车都不见了（BUG?），运来你所有的兵力进行最后的剿灭。

第7号任务 二打一

目标：在200日内歼灭塔虎部队。

指引：对战的任务看起来似乎不容易，其实这关的敌人很弱，在100天左右时敌人会陷入破产的境地。因此你所要做的就是保持资金的稳定。在这期间敌人会从你的基地下方发动几波攻击，三四个枪炮塔就能应付。在敌人资金不足时发起攻击，一般不会遇到什么抵抗力量。盟友起不了什么作用，有时也会破产，如果你资金充足的话可以选择外交一项资助友军。当然，置之不理坚持到敌人完全破产同样能够过关。

第8号任务 三打二

目标：在300日歼灭那霸和吉古拉！

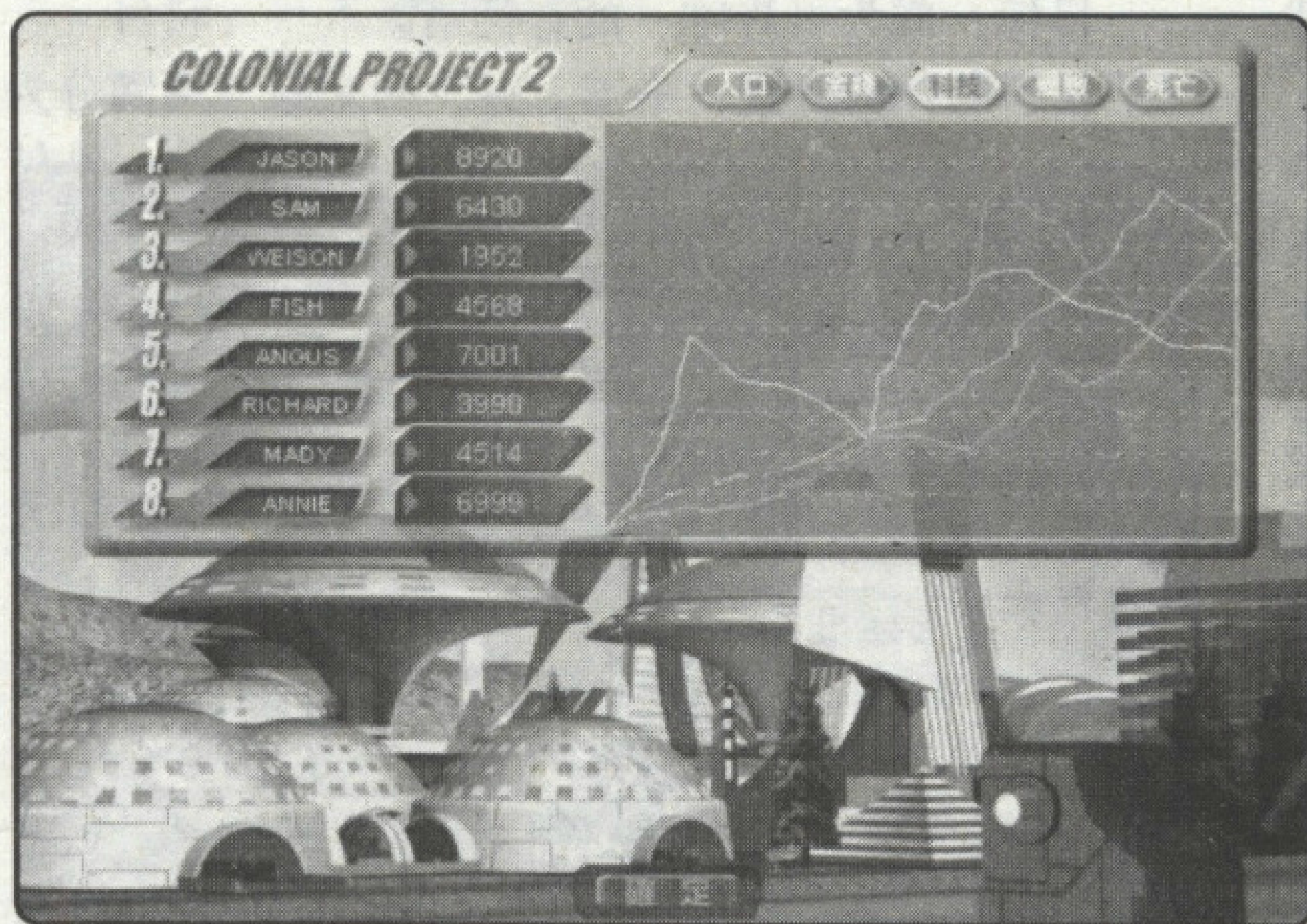
指引：五个集团分布在地图四周（吉古拉在左，那霸在下），关键是抢占中部的几处矿。当基地初具规模时就快速向那里发展。即使占领了矿也不要掉以轻心，尽快建起几座枪炮塔防备100天左右时敌人发

起的攻击。注意不要让敌人发展到外面去干扰盟友，否则不但会失去左右手，而且最后收拾残局的时候都很麻烦。有了充足的资源，胜利只是时间问题了。

第9号任务 供电者

目标：在400天内消灭塔虎。

指引：盟军的位置在地图左侧，但并没有多少实力，如果不能保证在50天内送电过去，就不要白费力气了。由于不能研发重战车与飞弹车，而敌人则可以，所以这场不公平的战争持续时间会久一些，你只能靠生产轻战车并使用人海战术。对于敌人的进攻，还是多建几座枪炮塔来抵挡吧。虽然一切看起来对你都十分不利，但敌人制造武器需要更多的资金，你只要坚守阵地，敌人就会由于破产而失败。



第10号任务 异形入侵

目标：异形神出鬼没，只要撑过120天就成功了。

指引：这次对付的是异形，所以没有移民争夺战。这种蝎形异形一般只对住宅区感兴趣，一旦被攻击，就会出现移民离开、电厂停电、工厂停工等连锁反应。在建造基地时，住宅区一定要建在其他建筑中间。异形的攻击力可与重战车媲美，所幸每次只有一两只同时从基地左下方出现，对付的方法是枪炮塔加轻战车，熬过120天非常容易，另外，异形体内也含有大量的资源（有3000之多）。

第11号任务 吸电晶块与炸弹

目标：在200天内消灭所有的敌军。

指引：敌人只有一个，就在地图的下方，与我方基地间有一条羊肠小道连接。当你的基地刚刚建成时，敌人已经在小道上布置了许多火炮塔，突破这里只有使用大量的精灵炸弹，吸电晶块的作用不是很大，只能用来吸引敌人的火力。这关敌人也同样不能研发被禁止的科技，轻战车是他们的主力。在轻战车的掩护下将敌人的防御一个个击毁，通过了小道敌人就没什么兵力了。赶紧清剿剩余的敌人吧，200天不是很长的。

第12号任务 重战车

目标：歼灭那霸和法高！

指引：敌人初期的发展速度很慢，比不上你和盟军。尽快出几部轻战车（提示中的限制不起作用），把传电塔连到地图右侧的敌方基地，这时他应该还没有什么防御力量，同时盟军也会赶来助战，剿灭它轻而易举。剩下就是二打一了，应该不会有什么问题了吧。

第13号任务 光导弹车

目标：歼灭那霸和法高！

指引：同上关一样，速攻是最有效的战法。基地下方的路口用枪炮塔守住，从上方的路口进攻最近的那霸。抑制住敌人的发展后，盟军会帮你消灭另外的敌人并来助战。

第14号任务 运输机攻击

目标：利用运输机将部队运往敌境后方，直捣巢穴，歼灭所有敌军。

指引：两个集团的敌人已经摆好了阵势等着你去进攻了，他们不会主动攻击。连接敌我基地的只有一条仅供一部车通过的道路，正面进攻显然行不通。敌人在后方部署的兵力比较弱，派侦察机选好一块空地，空降部队，在那里建立分基地，然后逐步摧毁敌人的港口、住宅区和电厂等主要设施，去除他们的后继力量，敌人就没什么作为了。首批空降的部队可以用运输机携带电能车提供电力，不用将电能车放在地上。

第15号任务 速度训练

目标：尽快发展出军队以消灭异形，并另觅其他移民区域，只要撑过100天就成功了。

指引：在地图中部建立基地，当它基本成形后，逐步转移至地图下方，大部分的住宅区和电厂都要建在这里。异形在70天左右会来袭击，一来就是七八只，不要想着抵挡了，也不必建造兵工厂，让工程车都转移到下面的基地。在下面基地的入口处建一些炮塔（虽然作用不是很大，但还能顶一阵）。还有一个

方法，利用游戏中破产期限的设计，70天后，在下方基地入口处狂建公共设施，这样没等异形攻进来，早已到100天的期限了。

第16号任务 吸电晶块

目标：在200天内消灭所有敌军。

指引：这关比较容易，只有一个敌人，而且发展速度比较慢。稳定资金后，往地图中部拆掉阻挡25只吸电晶块出路的建筑，然后带着它们移向敌人在地图左下方的基地。敌人电力充足，说是使敌人瘫痪，其实是去干扰。同时兴建兵工厂，由轻战车来收拾残局。

第17号任务 三对三

目标：歼灭吉古拉集团。

指引：速攻仍是很奏效的方法，建造了兵工厂后，立即向敌人进攻，能够在中部的吉古拉还没有发展成熟时消灭它。夺取了这里的资源就可以轻易地发展下去。敌人有可能生产大量的战机，可使用比枪炮塔机动性好的轻战车对付。

第18号任务 远程导弹

目标：歼灭四周的敌军。

指引：虽然是敌众我寡，但你占据的地形十分有利。由于与外面隔绝，敌人的电能车不能进入，敌机也就等于是废物（每个敌人都有相当数量的战机），你可以安心地搞研究。研发次序是在研发了“研究所改良”后，就可以研发远程导弹，建造导弹发射井，再研发侦察眼定位器，之后用侦察机定位。定位时最好绕到敌后摧毁他们的活晶收集厂和电厂，由于距离远，定位时间会比较长（游戏时间一天），同时用战机吸引敌人效果会好些。一直炸到敌人基地瘫痪再让战机收拾残余敌人。

第19号任务 新资源

目标：消灭柏德部队！

指引：柏德部队就在地图上方。15天左右时，会有一只异形出现在基地附近，这就是你资源的主要来源了。用一辆战车吸引它的注意，另外的战车负责将其歼灭。当异形的尸体快被消耗完时，派电能车到地图右侧的空地把一只异形引入基地，消灭方法同上。如此反复多次，你的基地也有了一定的规模。带队杀到右侧异形的老巢，包围洞口或是竖枪炮塔，这样就有了稳定的资源（加上前面的共有100只异形）。熬过了初期的困难阶段，往后……你知道该怎么做了。

第20号任务 三对四

目标：歼灭所有敌军。

指引：快速占领敌我基地间的路口，并建造足够多的炮塔。一旦被敌人突破了那里，离失败也就不远了。不要指望发展速度缓慢的盟军能有什么作为，敌人的实力很强，靠防御消耗他们一阵，待兵力强盛后一鼓作气攻下他们，或是采用远程导弹袭击敌人。

第21号任务 看马相

目标：成为世界唯一的存活者。

指引：你的位置在地图下方，四个敌人两两分为



一组。你要做的是占据基地出口处的资源，敌人相互交战还顾及不到你，可以安心有序地建立分基地，防御是不能忘的。敌人混战之后，一般会剩下两个敌对的集团，不过在停战一段时间后（估计是在谈判吧），他们会相互结盟来共同对付你，所以还是不要给他们喘息的机会，尽可能在敌人对战后期时偷袭他们，况且你还有资源上的优势，以一敌二不成问题。

第22号任务 突破包围

目标：歼灭所有敌军。

指引：你和盟军在地图中间共用十处矿，而敌人则分布在四角。盟军发展速度较慢，防御的事情只能由你一人承担。上方的两个集团会协同作战，迅速在他们基地的出口建立防御基地，把他们封堵在里面。在下面盟军的基地附近建造防御工事，抵挡下方的敌人。至于左侧的敌人，他的发展速度非常慢，不用去理会，到后期盟友会消灭他。总之就是要坚持到盟军强大起来，你作一些辅助性的攻击就可以了。

第23号任务 回家

目标：歼灭吉古拉集团。

指引：开始时你在地图右侧的一小块空地上，所能利用的只有一旁总量2000的矿。先采矿并连电至附近事先建好的电能工厂，迅速造出两部电能车后（注意工厂中要有员工才行），带队移向地图最左侧的资源附近建立主基地，可能的话与盟军距离近些（盟军位置是地图左上和左下）。把原来的基地作为建研究所之用，和盟友配合制敌（三个敌人分别在地图上方、中部和中下）。

第24号任务 三对五

目标：歼灭所有敌军。

指引：敌人主要进攻的路线是右边的路口，坚守这里，等待发展缓慢的盟军来相助。

第25号任务 一打二

目标：在300日内歼灭塔虎部队。

指引：这一关的地图很小，你在地图上方，与两个敌人的基地呈三足鼎立之势，不过这里的两个敌人之间可是盟友关系。幸好连接敌我基地的道路比较窄，易守难攻，敌人发展速度快的优势就没有了；而且由于地图小，也局限了敌人的发展，你只要注意基地建造的合理性，后发制人也可轻易获胜。

第26号任务 重建

目标：在300日内歼灭那霸部队。

指引：敌人那霸在地图上部。基地中只要留一座住宅就足够了，另外再适当拆几座公共建筑和不必要的传电塔，小心不要激起民愤。然后逐步转移到地图左下的资源处，这时的发展速度已经远落后于敌人了，快些在敌人基地口处建造防御吧，之后的事当然就是防守反击了。

第27号任务 一对三

目标：歼灭所有敌人！

指引：你的部队在资源上占有很大优势（7处矿，敌人每个3处），敌人主要从中路进攻。建造防御设施和他们打持久战，他们是耗不过你的。等敌人资源贫乏时，走边路将他们逐个歼灭。另外，敌人的战机不少，多生产些轻战车应付。

第28号任务 游孜

目标：歼灭所有敌人。

指引：敌人有两个。这关地广矿稀，大部分的矿藏每处只有2000，钱还是省着点花好。地图中部有两处5000的矿，迅速占据这里是关键，可以比敌人发展得更快些。当然，敌人同样也是不会放过这块宝地的，小心应付敌人的袭击。观察地图上其他矿的变化，可以推测出敌人的位置和发展速度（敌人在地图上中和上右）。

第29号任务 二对五

目标：歼灭所有敌军。

指引：敌人的阵形是二前三后，两个敌人在地图中间。快速占据地图中部的路口，等你到达时，敌人也许已经开始在这里采矿了，一边建造防御一边和敌人抢矿。路口很宽，在这里建立你的兵工厂等武器系统，以增加防御力量。盟军约在100天左右赶来，在此之前一定要死守这里，如果防线被突破而失去了盟友的话，你一人是无法取胜的。

第30号任务 终结者（一对七）

目标：歼灭所有敌军。

指引：最后的决战来临了，不过看起来倒象是给敌人逼到家门口的感觉。你的基地位于地图右上，连接外界的出口有三个。迅速组织小队战车去消灭右下方的莫比克和左上的沙巴，否则在后面的战斗中他们的进攻会让你手忙脚乱。然后在中间的出口建造防御设施，其余的敌人都将从这里进攻，同时敌人的战机也会不断前来骚扰，轻战车加光导弹车是绝佳的防御组合。开始时你在资源上就占有优势，再在刚才消灭的敌人基地上建立分基地，敌人一般是不会来攻击的。以中路的防守拖垮敌人，当他们的资源耗尽时就是你反击的时候了。

随着其他企业的败退，你终于在紫水晶星系确立了自己的势力，引领人类在这里建立了庞大的殖民帝国，你的名字将同这伟大的成就一起永载史册。

总评 85

制作	光谱	类型	策略
发行	光谱	语言	中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

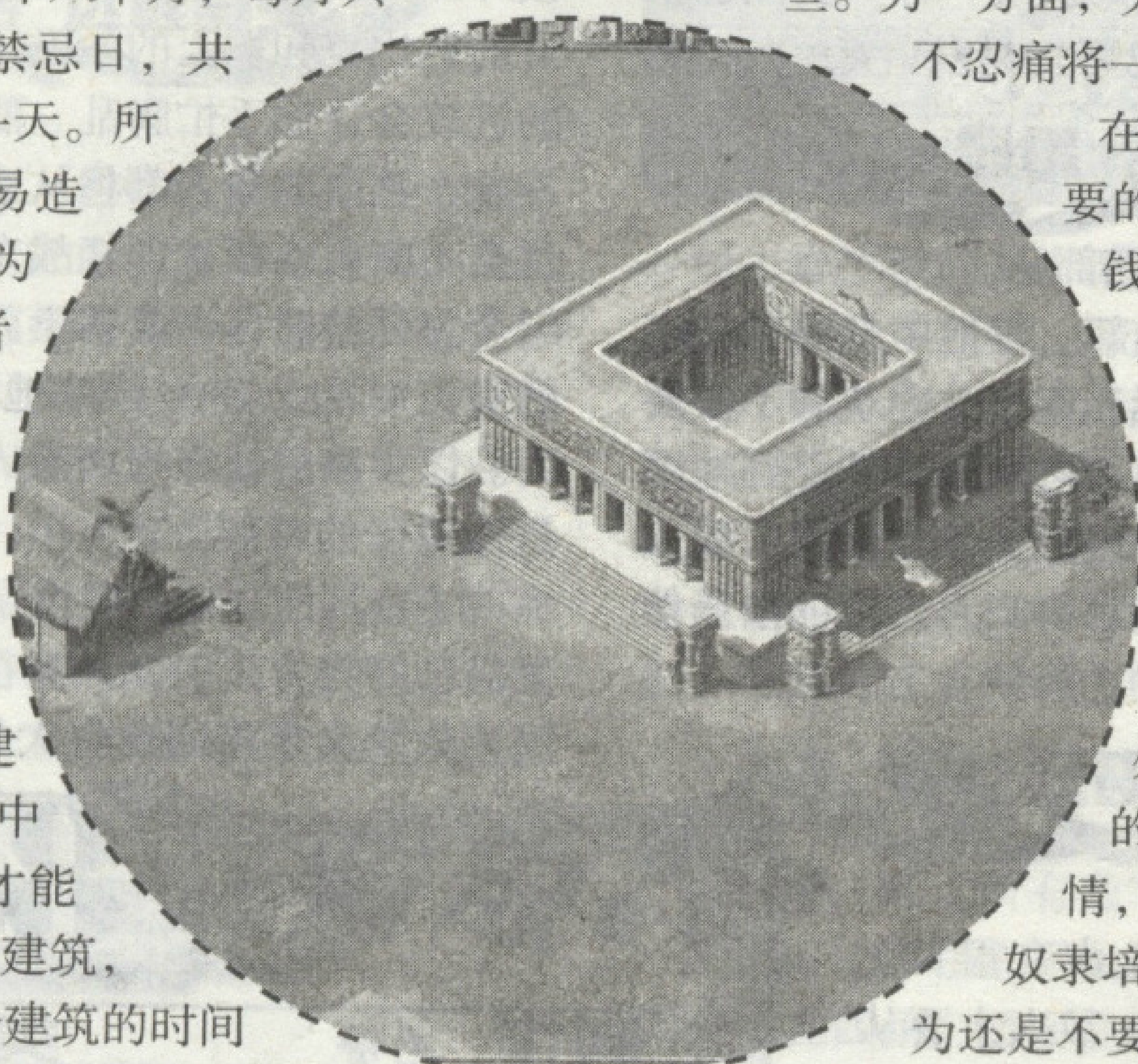
画面
音响
操作
剧情
娱乐



天赋神权 Theocracy 土著也疯狂

北京 老门

游戏从公元1398年起给玩家一百年的时间发展，而在这一百年内并不是风平浪静的，玩家必须在不断发展壮大自己的同时统一整个墨西哥岛。当然你也必须抵挡其他部落的攻击，只有这样你才有可能在随后的一百年中抵挡住西班牙人的进攻。注意游戏时间是按照太阳历计算的，一年有十八个月，每月只有二十天，外加五天作为禁忌日，共三百六十五天，闰年再加一天。所以不熟悉游戏的玩家很容易造成思维上的混乱，这会成为游戏中的致命伤，因此笔者就其游戏心得分成游戏初期、游戏中期和游戏后期三个阶段来介绍。



游戏初期

首先你必须拥有一些建筑工，那就一定要建造一所中级学校。因为只有这样你才能在很短的时间内建出大量的建筑，6个建造者加4个奴隶造一个建筑的时间同10个奴隶的建造时间可是不能相提并论的哟。在游戏中每座建筑都有它最好的“安身之处”，而那些所谓的定点又相当有限，所以当你要准备建造一座建筑的时候，最好先考虑下一座建筑的位置，否则你会因为没有地方放置饲养场或农田而眼睁睁地看着自己的士兵饿死。然后为了培养伐木工和采石工，你必须造两所基础学校，前者多多益善，因为游戏初级建筑一般只需要木头就可以建造了。后者就不同了，在游戏初期你只拥有一个采石场，而一个采石场最多能够容纳20人，其中最多能有5个采石工，其余的必须是奴隶。所以笔者建议你在训练出5个采石工后，立刻将这个学校拆毁，在原地重建一所培养农民的基础学校。如前所述，在游戏中容纳建筑物的地方有限，所以要注意节约，尽量把建筑物排列得紧凑些。另一方面，为了今后的高级建筑，你不得不忍痛将一些旧的初级建筑拆毁。

在游戏初期宫殿的升级是不必要的，因为那需要花费大量的金钱，然而金钱的主要来源——金子和玉石，只有在游戏中期才会得到。同样一个执政者的出现也是一种浪费，当然，如果你懒于处理内政或者对自己处理内政没有信心的话，就只好交给执政者去处理了。一个执政者能在你的指导下，自动完成许多事情，如：安排奴隶工作，将闲置奴隶培养成士兵等等。可是笔者认为还是不要培养他为上，因为内政也是游戏的一部分，而且比重相当大，尤其是在游戏初期。而执政者是由计算机自己控制的，有哪个玩家在自己的游戏生涯中看见过将游戏设置为“自动进行”最后会获得胜利的？计算机是很偏心的！

大量的伐木场是很必要的，因为木头不像石料那样有限，而在初期建设中又非常有用。农田和饲养场也是必须的，那是你生存的关键，也是产生奴隶的基础，所以越多越好。笔者建议尽量建造大农田，因为用同样的农民和奴隶在大田和小田中同时工作，收获

却是天壤之别，而且大农田所占用的土地与小农田所占用的比例是3：2。至于养渔场，玩家还是不要管它了，因为能放置它的地方真可谓少之又少。还有一点建议，那就是在大批农田和饲养场或者伐木场的附近建造一座基础仓库，可以节约游戏时间。另外你需要一个大型医院，那不仅可以给你的民众和士兵带来健康，还能为你生产更多的奴隶。当然花费是很大的，然而要知道这个建筑在游戏后期也是很有用的，而且需要不止一个，所以说游戏初期就建造大型医院并不是一种浪费。如果你囊中羞涩，那至少也要建一个中级医院，但不要忘记一旦了有钱，就马上改建大型的。



当然有取就有舍，在游戏初期某些建筑是不需要的，例如炼金场、中级和高级仓库等，然而到了游戏中后期这些却是必不可少的。

下面来谈谈士兵的培养吧。因为在笔者所谓的游戏初期中，发展是主流，其他邻邦也同样很弱，不可能抽出兵力来攻打你的领土。而以你当前实力最多发动一场战争（指定任务），所以建造一个中级训练所就足够了，至于兵工厂和金字塔就更没必要了。需要提到的是，训练所的大小不仅仅决定你生产一个士兵的时间长短，还有定点与非定点之分，也就是中、小型训练所只能定点培养一种士兵，而大型训练所却可以任意选择（培养前）。





游戏中穿插着许多指定任务，那是产生英雄的唯一机会，同时也是得到生产某些新的建筑能力的唯一机会，所以千万不要错过。指定任务出现时会事先给你地点和时间上的提示。一定要认真看，因为超前和滞后行动，或者行动失败都是不可取的。超前只不过让你损失一个英雄，而滞后和行动失败不仅得不到英雄，而且你会永远失去生产新建筑的能力，对你今后作战和发展都有很大影响，你只有依靠攻打城池来得到有限的建筑。更重要的是，你失去了轻易占领一个城的机会。一般来说指定任务给出后，在战斗中只需要完成该任务就可以获得城池。用不着顾及其他敌兵，他们在战后将会变成奴隶受你指挥。反之则不然，你必须杀尽敌方头领，才能攻下城池。此外完成任务只有一次机会，即不能有任务失败。好在时间充足，往往有5至10年的时间限制，所以好好培养一支强有力的军队再去进攻不失为明智之举。

游戏初期的指定任务只有两项：一是培养出商人，商人的培养需要120天，在宫殿里培养就可以很快得到，时限是5年；另一项任务是占领左边城池中的牧驼场，那也就是说在你完成后，你将具备生产牧驼人的能力，时限也是5年。任务都非常简单，前者不用说，后者你只需要80个士兵和一个头人就可以了，记住目的是占领牧驼场，不是杀尽敌兵。

完成任务后别忘了拆掉几个牧驼场，因为它们太占地方了。还有就是立刻培养牧驼人，同商人结合起来组成商队，他会往来于两城之间自动交换补给资源。战后千万别被胜利冲昏头脑，立刻投入建设，否则你的奴隶是会被饿死的。

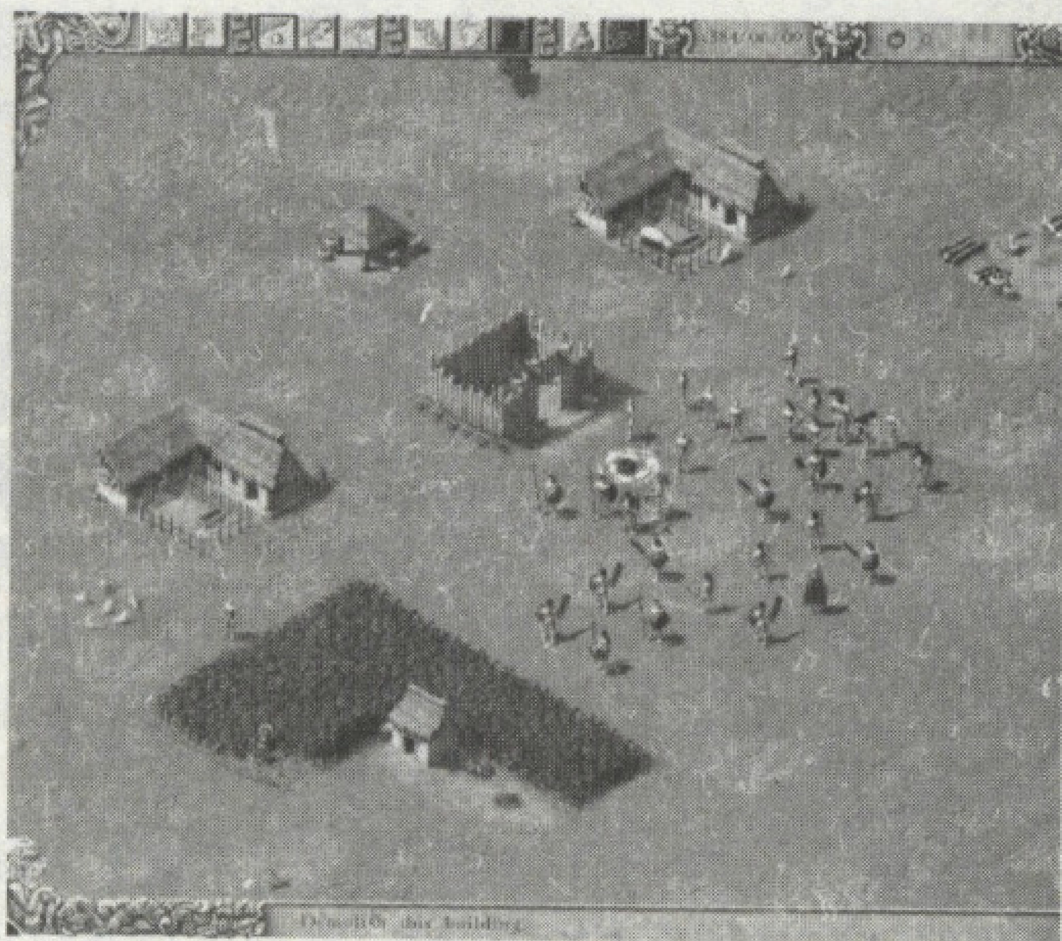
游戏中期

这时候的你应该已经拥有足够的米粮，那么就需要为战斗做准备了。一开始建造一个大型兵营，如果经济允许最好多造几个。因为在继续发展经济的同时制造更多的士兵，是一种明智的选择。虽然在游戏中期的初始阶段不会有大队敌兵对你发起进攻，但你不能停滞不前。在中期游戏中有许多定点任务需要完成，而且你也必须攻下大量的城池来获得你那日趋减少的石矿、金和玉等资源，要知道在游戏初期金和玉你是不可能得到的。

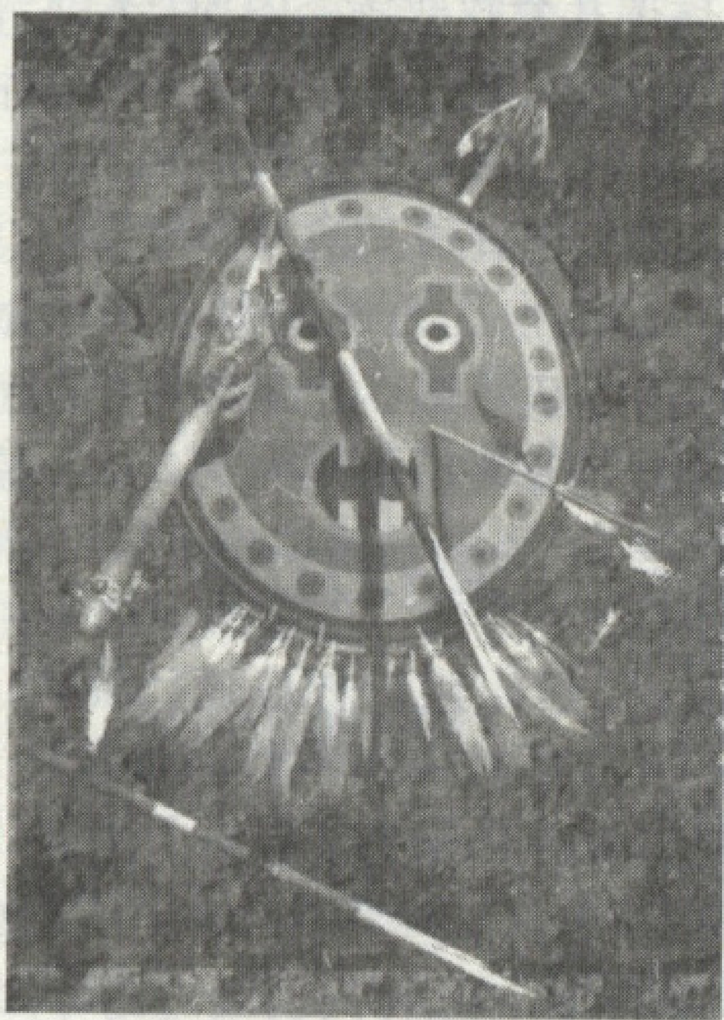
千万别忘记建造兵工厂，它会使你得到一种新的兵种——弓箭手。你可不要把这里的弓箭手同其他游戏中的弓箭手划上等号，那些人可不能与他们同日而语。在这个游戏中弓箭手的血值和其他兵种一样，而且拥有两倍于掷矛兵的攻击距离，唯一的缺点是不能近距离攻击，换言之就是需要剑士的保护才能发挥

作用，所以最好把他放在剑士的后面。

另外，最好在你的每个城池中（其实应该只有两个）都建造一个或者更多的兵营，因为每个城池都需要防守和进攻。也就是说，在游戏中期你的主要目标是壮大自己的军事力量。一旦拥有足够一个军团的士兵，就马上培养一个士兵成为头人。头人可以使你的士兵真正组成军团，可以组织阵形，让这队士兵的战斗力得到提升。一般军团中要有50%的剑士、30%的掷矛兵和20%的弓箭手，当然如果你拥有术士的话，这个军团就更完美了。



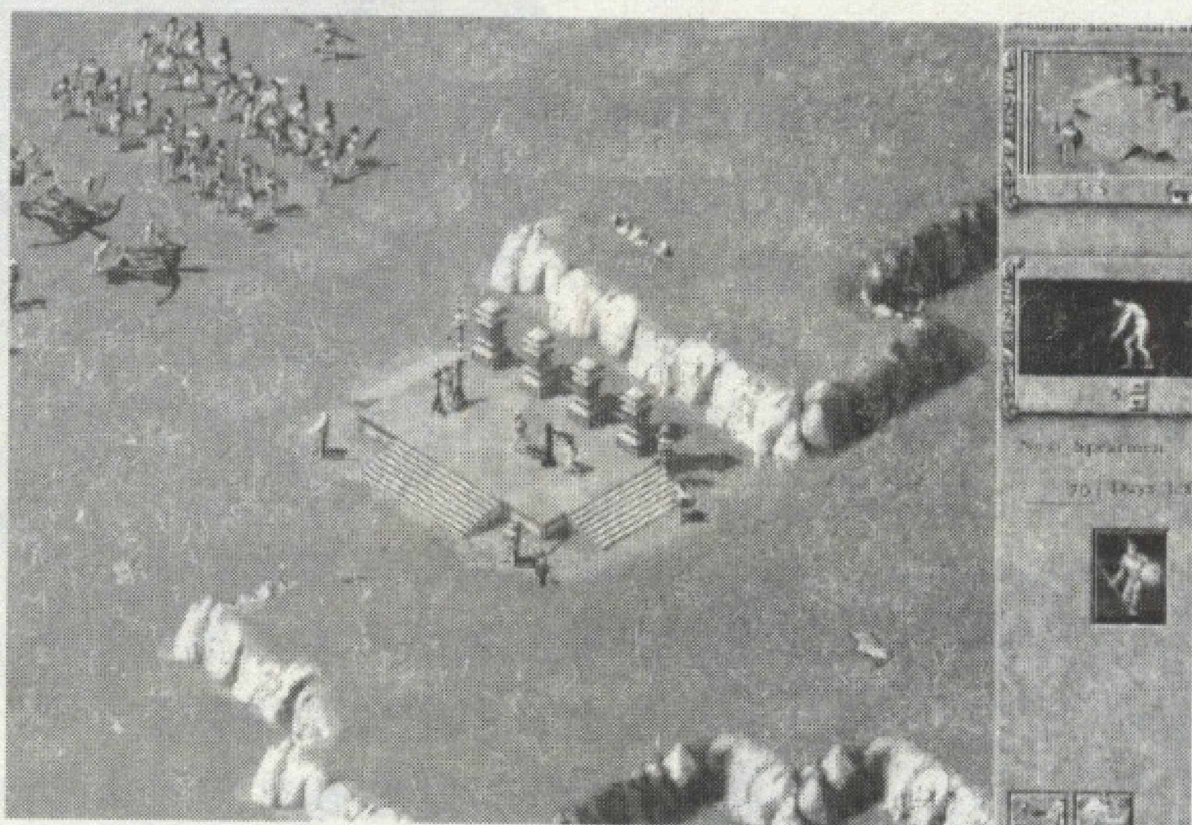
建造一座金字塔需要大量的资源和工人，这都不是问题，这时候的你应该是人丁兴旺、资源丰富的。然而你会发现在建造完一座金字塔后会出现资金短缺的问题，那就不得不迫使你发动战争去得到金矿和玉矿。这两种矿产可以在你右边的城池中得到，它在游戏初期的时候已经属于紫色玩家了，所以不要吝惜你的士兵，调动两个大队去攻打应该不费吹灰之力。假如你不具备两个大队的兵力，最好不要贸然进攻。笔者认为最好先建造太阳金字塔，因为日之术士的攻击力较强。



金字塔共有五类，每一类都有初级和高级两种形态，共分十种。其中日之术士、月之术士、星之术士以及灵魂术士以攻击见长，日之术士用于旷野中的战斗，是最常用的术士；月之术士的魔法属于跟踪系，但威力较弱；星之术士攻击力最强，可惜施法时间太慢；灵魂术士则是召唤系，混战的时候就是他的天下；最后就是自然术士，他的自然攻击术对敌人的杀伤力简直微乎其微，然而他的补给术却不可小视。既然金字塔有初级和高级之分，那么术士也应该有。一般的术士只有四种魔法，而高级术士则有六种魔法。训练高级术士的方法很简单，只要把一个经验值较高的初级术士送进高级金字塔，并有足够的金钱，过一段时间一个高级术士就产生了。每一类术士在战斗中的施法都是有一定限度的，这项指标的高低要看你拥有法力值的多少，也就是游戏画面右上角的五个罐子，它会随着时间的推移而增多，如果你想加快速度，就必须牺牲一些奴隶，所以在战斗中要特别注意法力值的多少，一旦发现某项法力值为零，要立刻把术士移至不会受到攻击的地方，因为哪怕是培养一个初级术士也要花费450天的时间，不过你可以多造几座金字塔嘛。只要拥有3个日之术士，就算你只有一个军团也可以轻易征服右边的小城。再建造几个炼金屋，外加几十个炼金士，金和玉就会不断变成金钱，然后依靠商队源源不断地运送到需要的城池。如此一来不仅各种金字塔，其它大型建筑也都可以完成了。

建筑并不是摆设，需要好好地利用。大型的医院会不断增加你的奴隶，你所要做的就是把这些奴隶送至训练场使其成为各种士兵（当然也包括术士），然后让这些士兵组队待命。

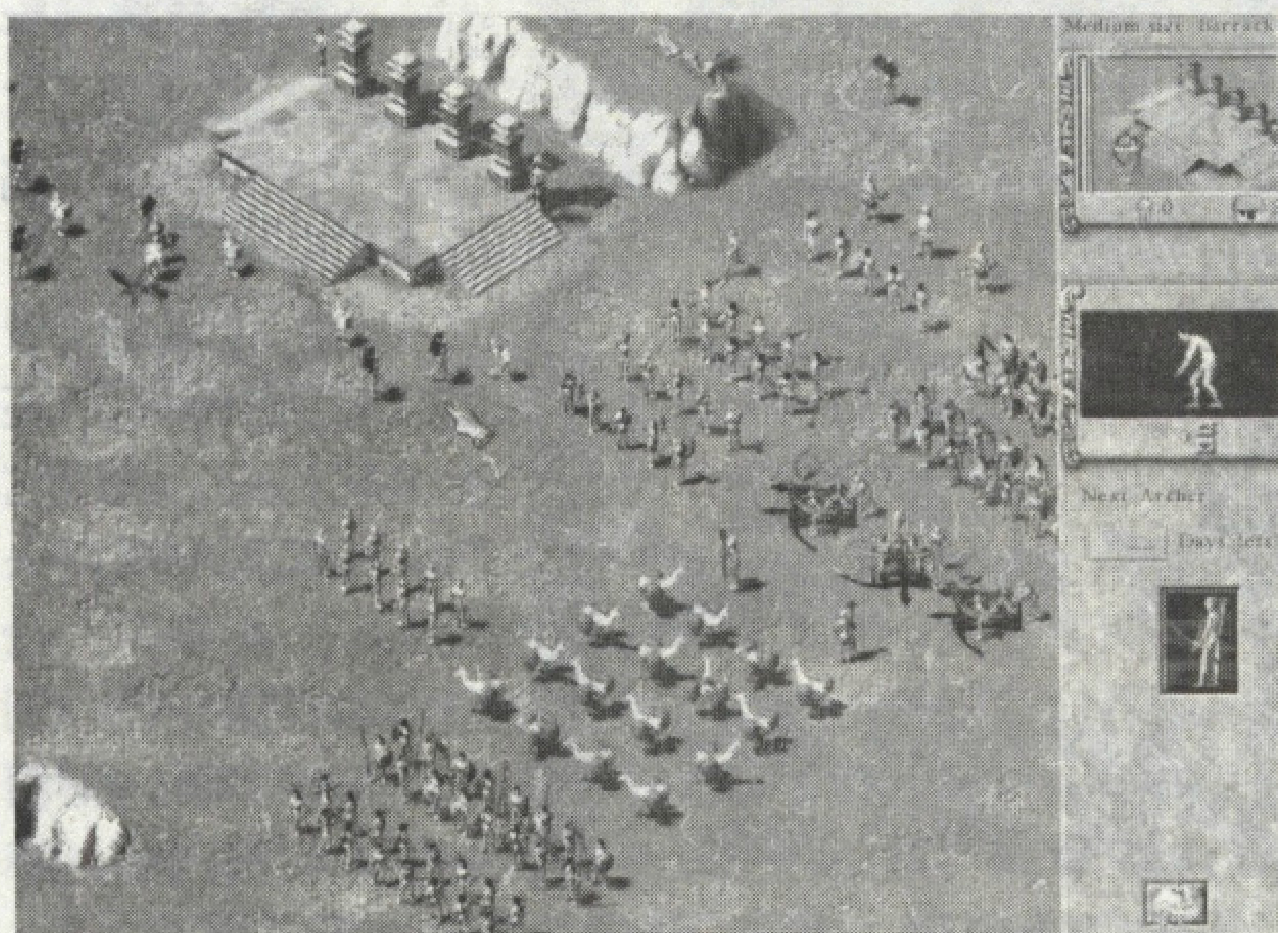
强大的兵团需要大量的补给，所以开发更多的田地和养殖场是必要的。那么树木和石头就必不可少了，正因为如此，你的工农业还需要继续发展。



别以为这样中期的任务就算完成了，等待你的是应接不暇的指定任务。首先，你会得到一个发现两座奇怪建筑的报告，你只需要占领这两座建筑就算完成任务了。而报告的发源地是你左边的一座小中立城。不要轻视它，在这里你可以得到游戏中的最强武器——弩车。也就是说敌人拥有大量的弩车，其实还拥有两三个太阳术士，所以是劲敌，否则早被其他玩家攻

下了。不过这时的你已经所向披靡了，用一支拥有10个术士的军团应该就可以打下来了。记住在过桥的时候，也就是你被攻击的时候，弩车就等在桥的那一头，而且弩头是上了毒药的，一次攻击你必然死一个士兵，所以让术士退后，并且不要组队是最佳选择。因为组队之后前排的剑士为了保持阵形是不会进攻的，而弓箭手和掷矛兵的威力又不足以一次就将弩车摧毁，这样就会给你造成不必要的损失，攻击敌方术士的时候也是如此。

战后，你除了得到城池和技术外，还可以得到一位英雄，然后你看看自己还缺少什么兵种。没错，那就是所有兵种中的最强者——美洲豹。同样你会得到一项任务，任务指令几乎与上一项同出一辙。美洲豹是一种危险的生物，所以需要训豹人来控制它。生产



它的方法与生产美洲驼基本相同，两者唯一的差别就是驯养美洲豹需要大量的肉。而且在战斗中如果训豹人被杀死的话，美洲豹就会任意攻击，甚至打乱自己的阵形，所以你一定要控制美洲豹的数量。

这时，你会发现石料不够了，别急，在地图的中心有一块大空地，那里就有石矿，而且有许多空间。这样你就可以拥有更多建筑。别忘记发展农业，要知道在那个科技不可能发达的时代，农业就是第一生产力了。

游戏后期

游戏中最血腥的时期到来了，在这个时期中，你所要做的仅仅是攻城掠地。然后在不忘记发展农业的同时建造大量的训练所和金字塔。其实即便是发展农业，也是为了不让自己的士兵饿死，或者说拥有更多的士兵去发动大规模的侵略战争，目的是在最后任务到来之前，统一整个墨西哥岛。

其实不统一也可以接受任务，只不过完成它的可能性减少了，要知道敌人不是自己的同类，而是手拿先进武器的西班牙人，进攻法术对于他们来说几乎不会造成伤害，倒是自然术士的恢复术比较有用，所以大量培养自然术士不失为明智之举。只有利用地形才可能击败他们，否则即使是人墙也没有用，他们的一次攻击可以毁掉我们大半个军团，而我方的攻击最多杀死他们几个士兵。所以必须把他们引到类似桥梁这样的狭窄区域，减少他们的攻击面，让弩车的毒弩去击溃他们，这是唯一的机会！

尾声

这个任务的完成也就是胜利的宣言，游戏也宣告结束。

历史被改写了，玛雅人的文化可能继续繁衍下去，也可能会被别的什么国家毁灭，诸如葡萄牙、不列颠之类，这些都是未知数，而且与我们的游戏毫无关联，也就不必深究。倒是现在作为玩家的你，是否想过游戏的另一种结局，那就是被西班牙人的军队歼灭之后会怎样呢？就让我来告诉你，那就是我们先前所做出的种种努力都将成为泡影，好在游戏毕竟是游戏，而不是历史，我们可以重新再来。但终究，落后是一定会挨打的，其结果也只会有一个，那就是毁灭！

总评 80

制作	PHILOS LAB	类型	即时战略
发行	UBI SOFT	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



梦之开篇

故事主人公Christof，帝国勇士，于公元1141年一次战役中负伤晕倒，当醒来后发现自己躺在床上，周围环境很陌生，床边正坐着一位美丽的修女。通过谈话了解到她是Anezka修女，这是个叫做Prague的小城镇。谈得正起劲，一旁来了个穿红衣服。带高帽子的老头，看样子很有架势，估计是这个镇子的长老。谈话后大长老很满意地走了，因为Christof明白了他希望自已离开的意思，他的目的达到了。



四川 驽钝工作室 Panda

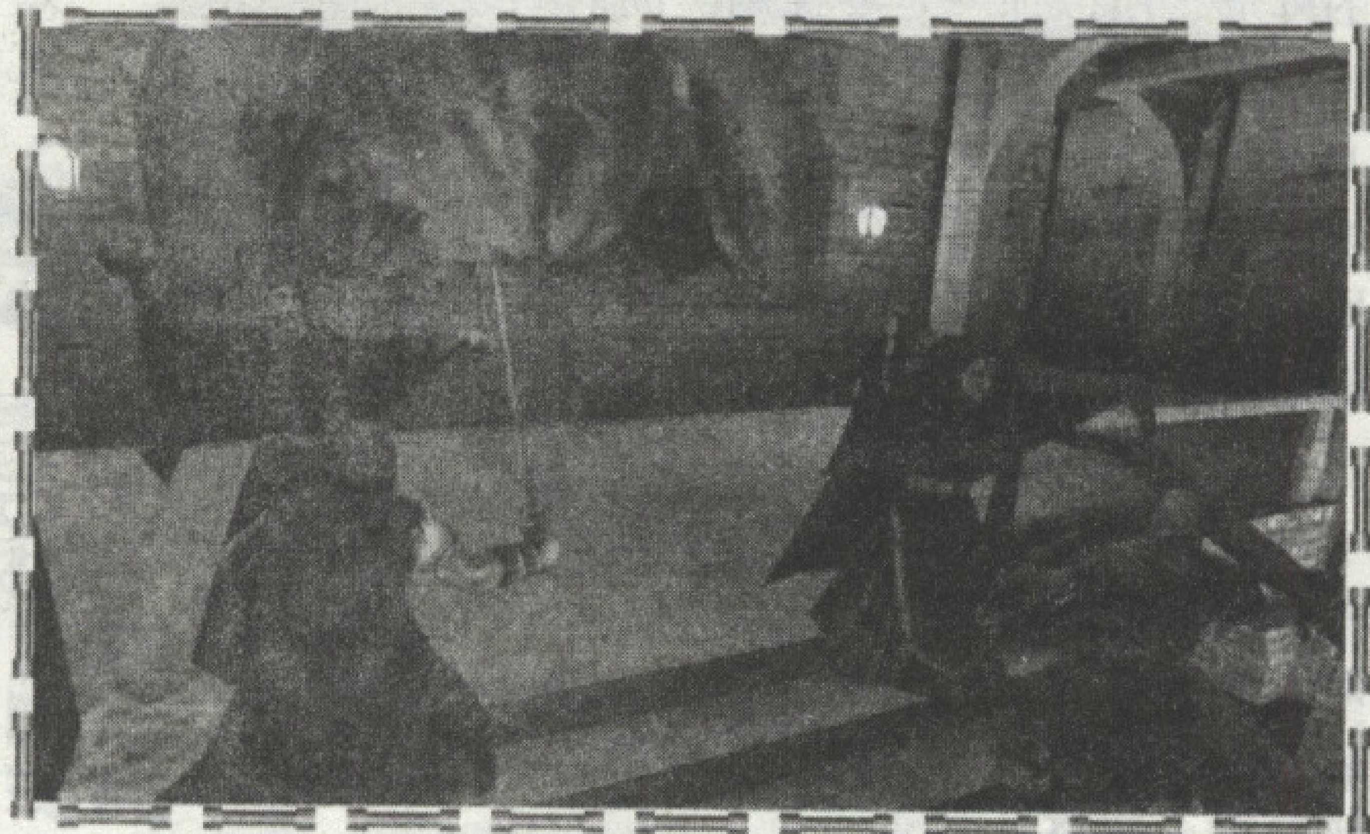
早晨，Christof被修女们的尖叫吵醒。“发生了什么事？”忍着疼痛下了床，提起床边的剑向大屋走去。两个怪物正试图攻击修女们，Christof上去砍死了它们。修女得救了，但Christof因为伤口迸裂失血过多，晕了过去。等醒来时已经是在晚上，Anezka正在床边守候着。

从Anezka口中得知：上个月小镇旁的矿井（silver mine）突然出现了很多怪物，它们以那个矿为巢，并威胁镇上的人要服从它们的命令，不然就要杀死全镇的人。大长老的态度是无力反抗，只能服从。今天，它们得知有陌生人来到这里，所以要求把Christof交出来，让它们带回巢里，Anezka和几个修女不同意，它们就要发动攻击。为了明天就有足够的力气去将它们杀个精光，得先睡一觉。选择：Tomorrow I shall venture into the silver mine，and flush the vermin from their holes（明天我要去矿井清洗那些害虫的巢穴）。

护卫城镇

第二天醒来后准备准备，出发杀怪物去。出门后向左拐，在东城门遇见一位老者，与之对话，得知矿井已经被破坏得不成样子，又打听了一些关于怪物的信息后，从他身后的那扇门出城。不去理会城门口守卫的嘲笑，继续向前走到底，左边有个矿井（Sliver Mine），进入后看见洞腹内躺着个死人，在他身边有两个补充体力的瓶子，别忙急着捡，右边会有头怪物出现，杀了它再安心捡东西。然后下坡，杀掉两头怪物，继续向前，有头怪物在哨马尸，小心点，它会一点魔法，并且会有头怪物从身后出现，被包围可不是好玩的。绕个圈子杀了它们，然后上木隔层，捡所有的东西，进入前方的洞内，看到两头巨鼠，身后还会出现两头，杀了它们，接着又出现两头怪物，一起杀了。捡点东西补充一下，别忘了打碎木桶，里面有瓶大回复药水。继续向前上斜坡，杀死一些老鼠后进入第二层。

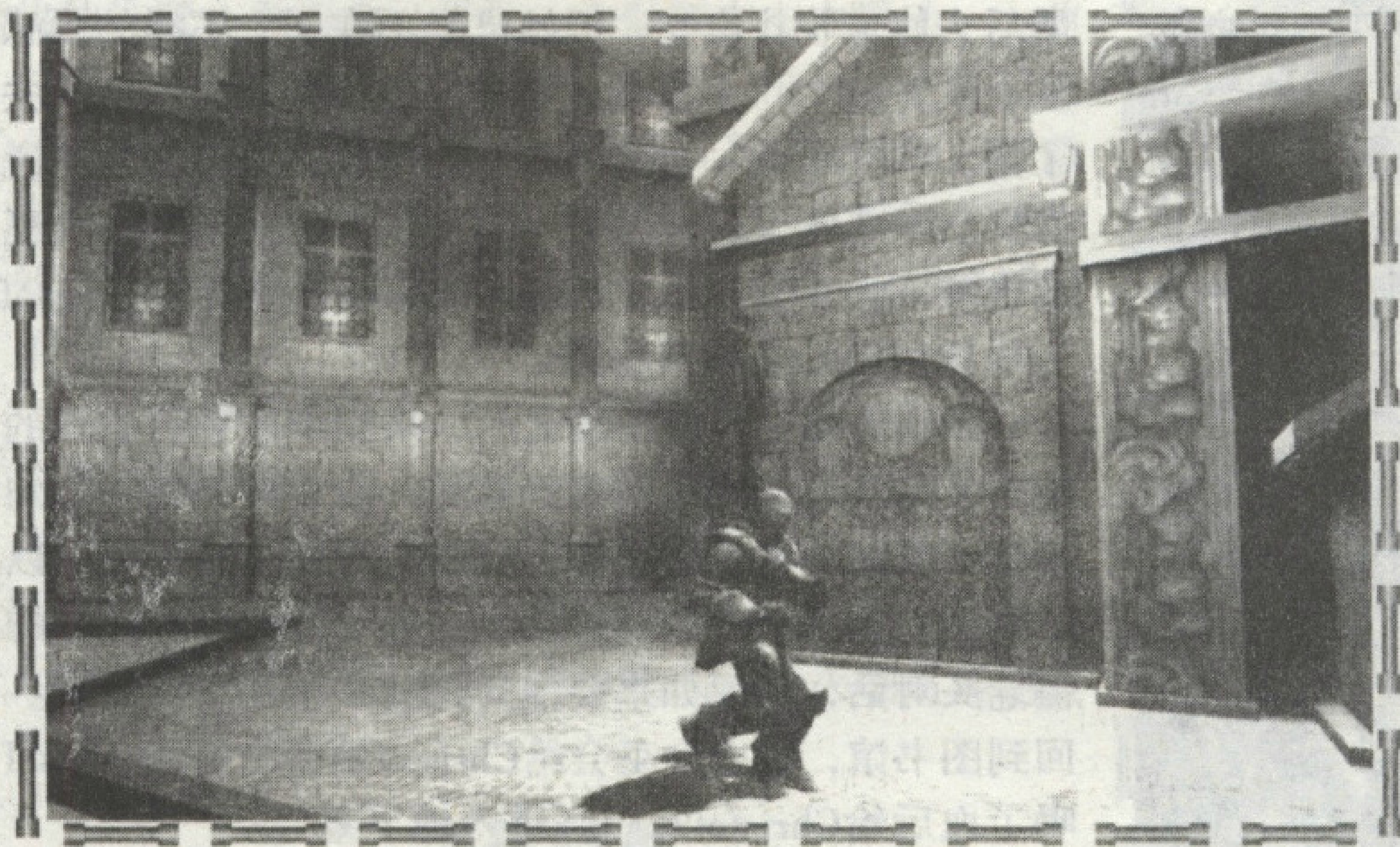
过木桥向前，杀死老鼠和怪物，捡起地上的火把拿在手上照明。前面没路，回身上斜坡，有很多怪物在那里守着，杀光它们后过吊桥，右边的洞是回第一



层的，笔直向前走，看见一部水车，拉动把手，水车会把中间的水抽干。来到对岸，杀掉一头较厉害的怪物，左边有个通道，入内一直走，然后下斜坡，看到

魔鬼殿门，进入。

右边有个骷髅模样的箱子，打开后里面有件不错的兵器。沿着通道一直向前，看到魔王坐在宝座上，上去打个招呼，它好像不喜欢Christof，开打。砍啊，砍啊，还是砍不死，丢两个刚才捡到的绿色瓶子试试，作用挺大，接着砍……总算砍死了。在宝座旁有闪闪发亮的东西，是钱，捡了它，什么啊，才25块，



当魔王还这么穷！好了，杀了魔王任务完成，回镇上吧。原路返回，路上会捡到一条项链。

出了矿，城门口的卫兵看到Christof回来很惊奇，不过立刻就开始嘲笑他是逃回来的，别管他们，进城再说。到了城里先去镇长那儿，告诉他自己杀了矿井里的魔王，不用担心了。然后去见修女，把那项链给她，和她说会儿话，然后再进内屋，大长老在那等，他看上去很不安，又很愤怒的样子。从他口里得知，矿井里的魔王只是小喽罗，还有更大的魔鬼在威胁着这个城镇，现在Christof杀了那个魔王，得罪了一直在暗处的魔鬼，他们一定会来报复的。大长老认为是Christof闯的祸，要Christof留下来保护他们的安全。选择：I Obey（同意）。

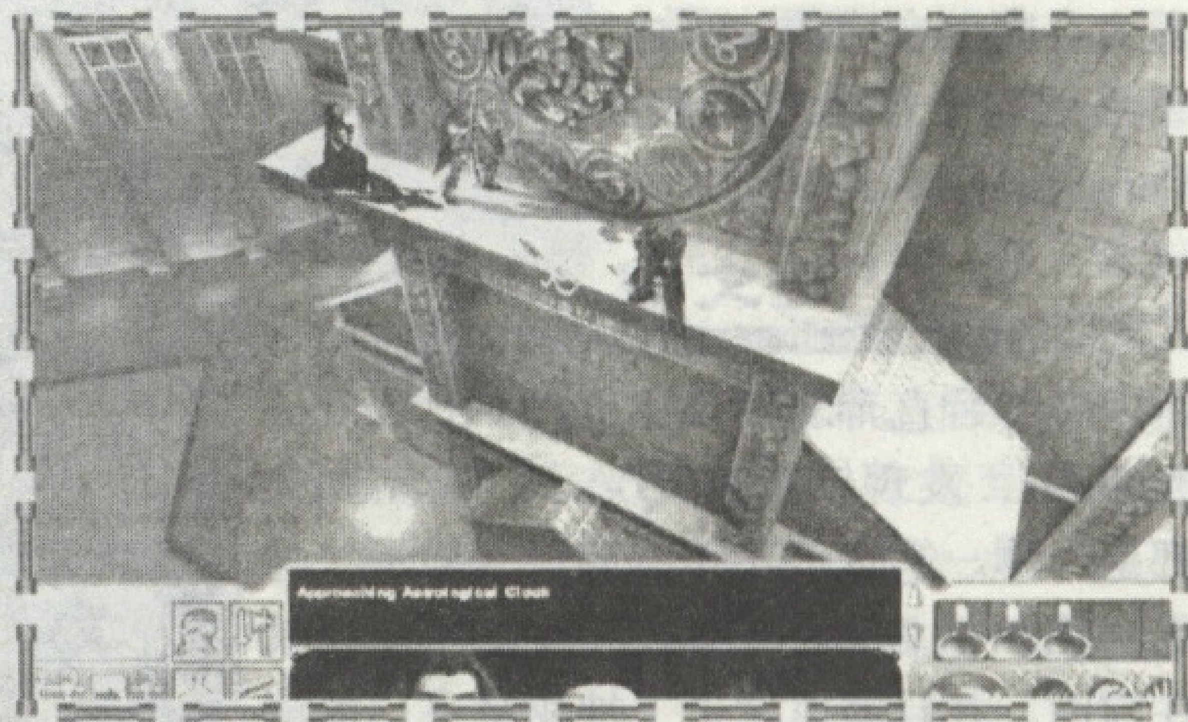
晚上，走到城中央遇见三个魔鬼士兵，杀掉他们进入前面的房子，看见两个魔鬼士兵和一头怪物正在攻击修女，大长老说了些什么就逃跑了。上前杀了那些妖怪救出修女，该是向一直所爱的心上人Anezka示爱的时候了。但是一段撼天动地的表白还是不能使心爱的人动心，由此，Christof产生了对神的反感。他仓皇地走在街上，失魂落魄。这时吸血女巫突然出现在他面前，她发现了Christof内心中对神的不满，所以决定让他成为一名吸血鬼。

取回Nod Fragment之书

成了吸血鬼，Christof从此开始了对命运的反抗。选择：I am nealy remade，and know little of this world，I agree only to follow the lead if the resent（我对这个世界还很陌生，我同意暂时听从你的指挥）。吸血女巫会指派一人成为Christof的助手，他会告诉Christof该如何很好地完成任务。

出门笔直向前走，去城门上桥。在桥上遇见一位老者，得知山上的寺庙已经成为一个恐怖的地方。过了桥后右边有条小路，沿着小路上去就能到达寺庙。一路上，随从会一直提醒一些必要的线索。进入寺庙，穿过左边的门向里走，杀死一些假扮和尚的骷髅，再度前进，一路上骷髅不断。进入大厅后拐角处有幅画，上前看看，随从会告诉Christof这是骷髅王的“杰作”。右拐上台阶，杀死里面的骷髅后，在进门处的右边有个把手，拉下来，出门，发现闸门被打开了。进去后，在和刚才同样的地方有个把手，拉下来出门，中间房间的闸门打开了，入内。沿着阶梯下去，圆坛中有个宝箱，捡了里面的“复活卷章”，笔直向前进入第二层。

来到第二层，画面左边有血瓶，捡了后笔直向前，杀掉所有敌人，在左边房内有个宝箱，里面是把弓。回到正中央，推开门入内，会有很多骷髅从地上冒出来。在房间内有个非常陡的木板，一直走上去看见一座神殿，里面有很多妖怪，杀光后一直向前，在墙上有个把手，拉下后原路返回刚才的大门口。闸门已被打开，推开门进去，然后向右拐，再推门到第三层。



进入第三层，沿着台阶上去，到大厅笔直向前，看见前方闸门，右边有个机关踩一下，闸门打开。入内又见一闸门，再打开进入。杀了骷髅后上到最上方平台处的那幅画那儿，仔细看看，骷髅王的左手上拿着把钥匙，取下来，然后下台阶，从右边门下去，回到大厅。笔直走，看到门廊入内，杀了骷髅，推开骷

髅门。从左边台阶下去打碎木桶获得血瓶，然后回到过道一直向前进入房间，在左边桌上有个骷髅头雕塑，拿了它，另外还有本Garinol写的日记，一起取了。再返回，穿过骷髅门向前，发现一扇刚才没有的铁门，打开后进入，找到寺院长老。对话后选择：Canst thou restore life to a vampire（你能令一个吸血鬼恢复生命吗）？长老回答说Christof很快就将丧失人性，成为一个魔鬼，并说了一大堆关于神秘死亡的话。再选择：Nay，thou art false，Give us the Nod fragment，or my blade shall teach thee the secrets of death（以武力威胁长老），长老不受威胁，与之战斗后获胜可得到Book of Nod fragment。出门前别忘了搜一遍



屋子，取走宝箱内的东西和书架上的书，然后回到寺庙外。

过场动画后Christof回到了城镇中，同面前那个白发女人对话。她告诉Christof，自己的容貌和青春都给偷走了。回到图书馆（吸血女巫的住处）与女巫对话。突然意想不到的事发生了，Christof魔性大发，是因为有魔鬼在引诱。吸血女巫告诉Christof，去北面村子杀死那个怪物就能摆脱引诱。选择：Very well。

送文书

出门后直奔北面，出北门到达Nothen Quanter，发现镇民都死光了，街上到处都是尸体。笔直走左转，遇见一男子，与之对话，他告诉Christof，要找的魔鬼就在前面，并且魔鬼拿走了神秘文书，他请求Christof帮他拿回来。答应他后向前走，会看见一个石头怪物，杀了它就可获得那本文书，拿回来给那男子，他会再次要求把这本文书带去给Garinal。答应后回到老镇，向东走出城门过桥，再次来到寺庙，在门口遇见Garinal，把文书给他，而后他也会要求Christof帮个忙。这时从一旁出现一个女吸血鬼，Garinal要Christof带她一同磨练。同意后带着这个女吸血鬼回Christof的休息处（图书馆下面），点一下棺材，女吸血鬼会表白：她其实不想做吸血鬼。

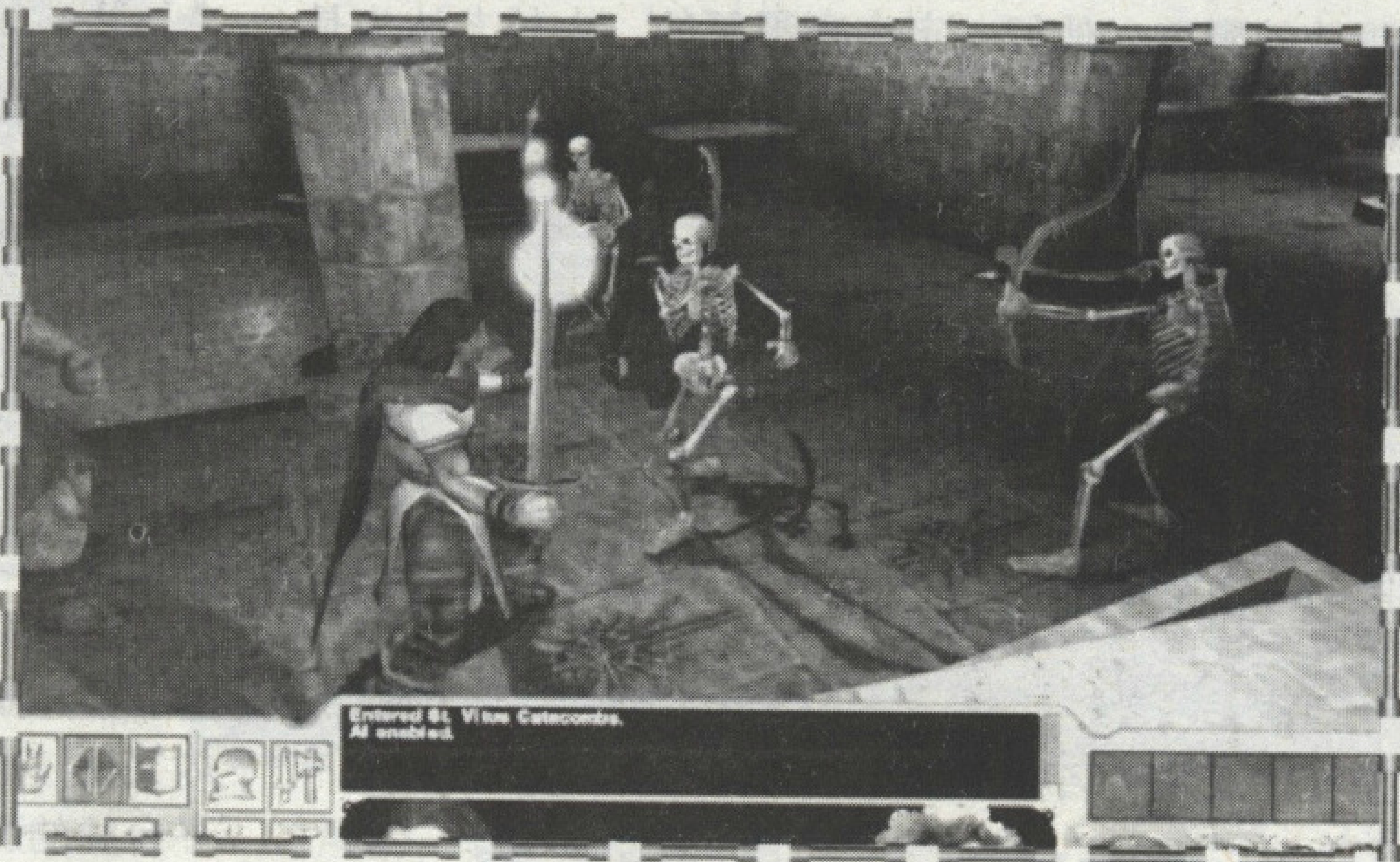
取回圣物箱

Christof梦见心上人Anezka修女被吸血鬼攻击，惊醒后去修道院找修女，但她已经不在了，不祥的预感从心头升起。“去找吸血女巫，也许她知道Anezka去了哪。”Christof一边盘算着一边来到图书馆，女巫说修女已经离开了，并留下一封信。看过信后，在女巫的带领下去王宫地下见Prince Brande，他要求Christof为他找回Reliquary圣物箱。

回到老镇上，左拐出北门，来到刚才杀石头怪的地方，推开右边的大门来到墓地，沿着碎石路一直向里走，看见一座圣母雕像。绕到它后面，有条路可以下到洞穴，入口处的门被锁了，和一旁那个叫Josef的怪老头对话，他说如果要他开门就必须先给他血喝。回到图书馆，吸血女巫会给Christof她自己的血。Josef喝了血后给Christof开门，进入地下墓穴。

进入后一直向前，到底右转，沿着通道走进地下城。在地城入口处有个把手，拉下来。左转向前，小心对付一路上的怪物。到大厅，发现铁门锁着，回身走另一边，下台阶后一直向前到底再左转，看见一个把手，拉下来，回到通道口，铁门被打开了，人内。沿水道向前，上左边台阶，进入房间，穿过破墙后过水道进入储藏室。

向前直走，到底沿通道绕个圈再一直向前，不用管路上的分支，所有的路都通向一个地方。通道尽头是个墙洞，进入后右转向前，直走到一扇门前，遇到



一个叫Ilig的怪老头，与之对话后推门人内。

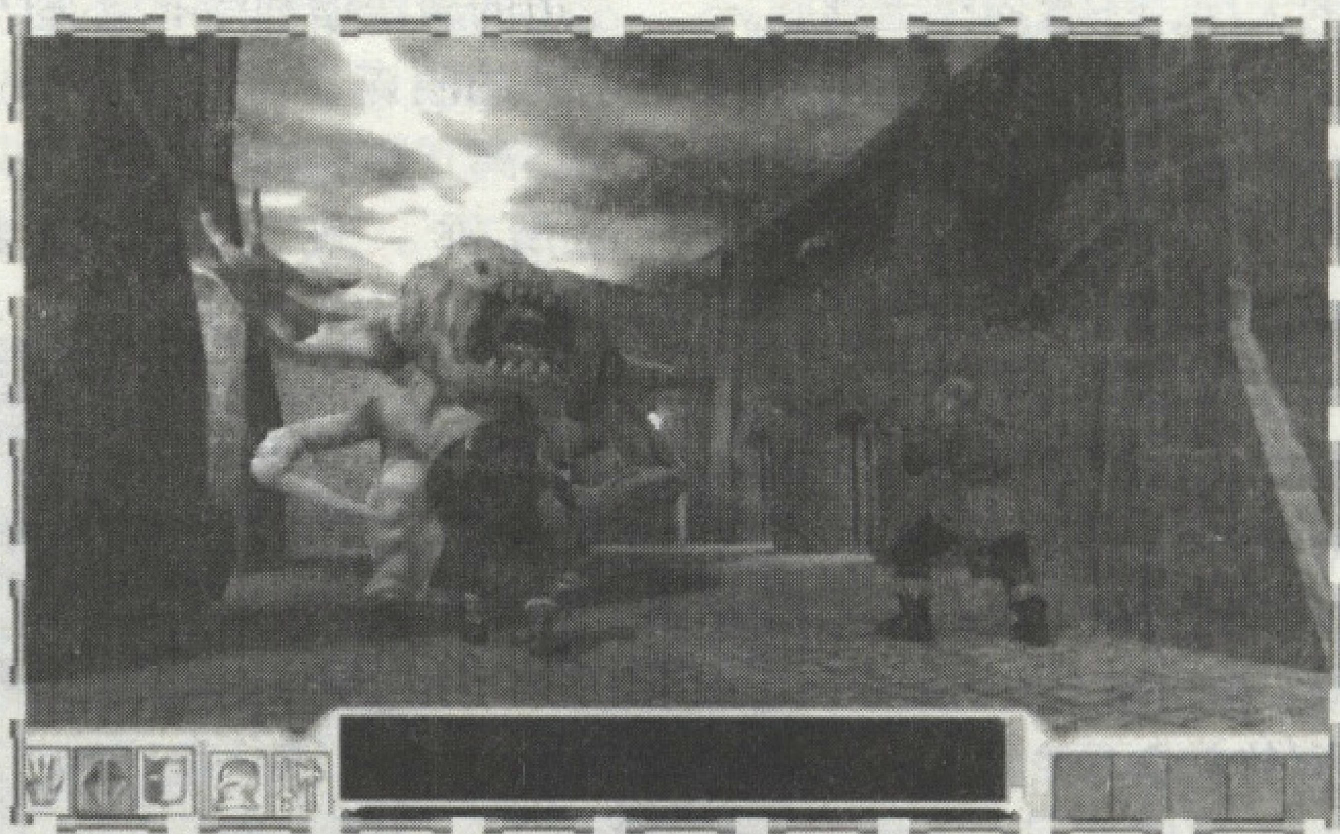
真正的地下迷宫！沿着阶梯一直下去，先进入红

门，再下阶梯进入左边的黄门，下两层阶梯进入绿门，接着上阶梯，发现一个石柱上有张文书，看一下后进入一旁的蓝门。下一层阶梯，在一个石柱上也有份文书，看一下，沿右边阶梯上去进入橙色门。吁……终于出来了。沿通道向前，到底进左边房间，有个把手，拉下来后回到通道，前方铁门被打开，直走上台阶。杀死几只怪物后上右边台阶，沿着棺材摆放的位置一直向前，看见一个骷髅在空中飘动，上前一阵砍杀后，随从会阻止继续砍杀。推开右边的门进入，上台阶发现是死路，仔细看一下前面的墙，好像有光透过来，上前推一下，墙开了，进入房间，要找的Reliquary圣物箱就在木桌上，取下后，按原路返回墓地。

直接带着Reliquary圣物箱去王宫，见到Brande，把圣物箱给他，他会给Christof讲述吸血鬼的历史和宿命。选择：May we liberate mortal slave as well, or does the prince care not for those whose blood susransus? Brande对这不敬的话语很愤怒，给Christof一个火焰后要他去进攻Chantry神殿。

进攻神殿

离开王宫后进入右边的门来到Goden Land，沿街走到底，进入右边那扇门，在房间右边有个门，推开后见到一个占卜室，拉开帘子，沿着阶梯下去，到达地下神殿。沿着通道一直走，注意两旁燃烧着紫色火焰的祭坛，只要靠近它，怪物就会从那里出来的。在通道尽头右转，穿过洞门后看见两条上去和一条下去的阶梯，走下去的阶梯进入第二层。



下台阶后会遇上许多魔法师和怪物，沿着蜿蜒的通道向前，下右边的阶梯进入三个木桶旁的洞门，看见一位修女和一名红衣女子被关在铁牢内，打开门放她们出去。接着向左走，下阶梯一直向前，到达最深处的房间向右拐，前方有个上去的阶梯，先拿了两旁的宝物再上去。沿着左边台阶下去，祭坛上有个人被绑着，上前放了他，他名叫Alik，是个力士，会召唤魔法，与之对话后他将成为同伴队员。把这层的魔法师杀干净后，沿通道向前，过洞门下到第四层。见到巫术师，巫术师告诉Christof他见过Anezka修女，不过他并没有伤害她，还给了她一些帮助。在Christof来到这儿的三天前，修女已经离开了这个城镇，去很远的地方了。对话完后上前与之战斗，杀之，而后随从会建议先回图书馆见女巫。

见到女巫后，Christof要求离开这个城镇去找Anezka，但女巫不同意，她建议暂时留在她身边。选



择：I understand（我明白），然后再选择：I obey, I will no longer seek to save her（是，我将不再试图找她）。Christof告诉同伴他要离开这里，从东门出城，来到Northern Ringstrases。向右拐推开门去Ovter Strast，走右边大街，去Inner Strast，进门后右边有个绿色的房子（East Ringstrases），和女招待Kiar对话，询问有关Anezka的事，得知也许能在Orssis的晚会上找到些线索。来到Westen Ringstrases，上台阶推门入内，来到Orssis的晚会，在大厅最深处见到Orssis本人，询问有关修女的事，他会要求去他的房间谈，选择：Very Well。来到Orssis的房间，有许多人被倒吊着，他说如果能够为他找到钟楼的神秘入口，并为他找到且杀死Luther Black，就告诉Christof想知道的一切。离开Orssis的房间后，先与门口三位女士对话，她们会给些线索，然后出门上路。

杀死Luther Black

离开大宅后一直向前，推开门进入Inner Strast走到一个十字路口左转，有个房子可以进入。进门后上楼，推开三楼的窗户来到屋顶。从屋顶后面的阶梯上去，沿着窗边走到底，回转身从一旁的斜顶下去爬到

另一幢房子的屋顶上，继续沿着窗台走到钟楼。钟楼的右下方有个暗门，推开进入，这就是钟楼的入口。

进入钟楼后下楼梯，来到钟楼底，小心踩到地上的机关。向前走，左转再次来到钟楼，注意钟摆的节奏，小心点穿过去，按下墙上的开关，然后右转出钟楼，直走到底右转，看见墙上有三个把手，拉下最两边的两个，墙壁被打开，进去到第二层。

下坡砍死卫兵，沿通道向里走，到底是个有五根石柱的大洞。右转上斜坡出洞，来到教堂外，推门入内，杀死三个卫兵，沿过道向前，过三个房间后，有三根柱子挡路。退回来，仔细观察有两个烛台的壁炉，发现壁炉上的五块花面砖其实是五个按钮，以从左到右的顺序把它们标为1、2、3、4、5。先别忙按，回转身看看身后墙上的镜子，发现在镜子里2号和5号有异样，现在去把2号和5号花面砖按下去，三根石柱被打开，入内到达第三层。

进门后上楼梯，小心影子骷髅！到达顶层后穿过墙洞来到四周有很多画像的大厅，一直向里走到底。有扇门是被锁着的，回身上楼梯，穿过墙洞看见一间屋子的中央有个十字架上躺着个人，他就是要找的Luther Black。

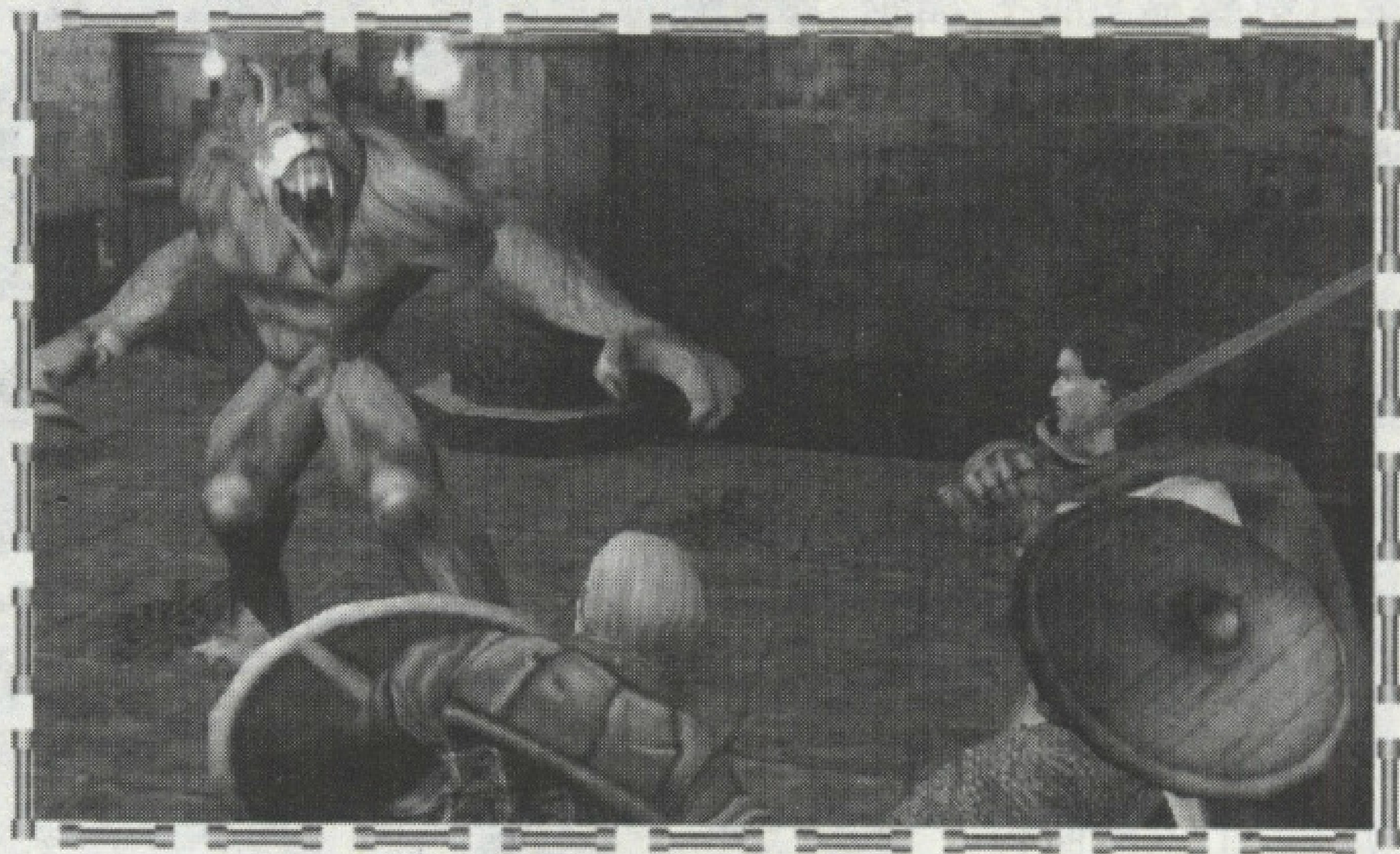
Luther Black告诉Christof，他也是个吸血鬼，但他不想喝人类的血，所以用十字架禁锢着自己，但现在他快要控制不住自己了，所以他请求Christof快点杀了他。选择：Nay,I shall not. Not even to regaln Anezka（我不会这样做，Anezka也不会让我这样做）。随后，Luther Black使用死亡咒语自杀，Christof和同伴都会受到牵连，记得要加血！任务算是完成，原路返回，下楼后遇见Orsiss，他以杀害皇家卫兵，入侵神地的罪名逮捕了Christof，并将他关在牢内，真是卑鄙的家伙。在牢内，伙伴Serena使用木偶魔法操纵死尸打开牢门，现在开始脱狱！

逃出皇家监狱

出牢门一直向前，到底左转，在左边有层台阶，上去后右转到底，杀死守卫铁门的两名卫兵，打开门入内到第三层。进门后右转到底上台阶，杀死两名卫兵后右转直走到储藏室，穿过房间后绕过一面墙。下右前方台阶继续向前，到底右转上台阶，杀死一名魔法师后穿过洞门到达一个房间，右边的门被锁着，只能先走左边。这里的场景和Goden Land的地下神殿很像，杀死十几个魔法师后回到刚才被锁的门，发现可以打开了，进入到第二层。在右边的屋子里有很多宝箱，可以去捡点装备，然后回到通道口。上台阶，先从右边走，穿过中间门来到大厅，杀死红衣武士和一些卫兵，捡起前方巨图前的一把剑（这是游戏中最好的剑），回到中间的门洞，右拐向前直走，会看见左边有个房间，进去杀了魔法师和卫兵，然后转身穿过门洞，直走上台阶到第一层。杀死碍事的卫兵，上台阶直走到底，右转看见一蓝门，推开入内，终于逃出来了……

推开右边的房门来到练功房，杀死两名卫兵后向右拐，穿过走廊来到教堂大殿，杀死台上的魔法师，出大殿右转上台阶，杀死房内的两名魔法师。在窗前有个把手，拉下来后回身下楼，穿过门前往Inner Start。

出门从东门出城，去East Ringstrasse，进门后去左边的魔法屋和绿衣老头Orase交谈，获知Orsiss和巫术师的阴谋，而后Orase要求去为他取回Etrius的日记。离开魔法店从南门出城，来到皇宫，推开门，走过吊桥。进门后杀死两个魔法师，地上的ARCANULUM之门被锁着，现在去找钥匙。先进前方



的蓝门杀死屋内的几个魔法师，然后从一旁的台阶下去，杀死祭坛上的魔法师下左边阶梯。进入通道右边的洞门，穿过这层房间再下一层台阶，来到底层。一旁圆桌上放着个蓝色三角形物体，这就是要找的钥匙，取了后进入风门，被传送回HEXE1。

现在去左边的红门，右转沿通道直走到底，推开左边的门来到户外。一直向里走，进入山洞。顺着山洞两旁的火把向里走，到地牢口下左边斜坡，到底再右转。沿通道到底，绕过土墙后一直向里，看见一个女巫和一头大飞行兽，杀了后取走圆桌上的红色钥匙，进入风门传送回HEXE1。

进入右边绿门，先去右边和一红衣魔法师对话，然后杀了他。再回到进门处走左边，一直沿着墙下台



阶，到大厅向左走到底，杀死两个魔法师取走绿色钥匙，从风门回去。

3把钥匙都到手了，现在对着那个三角形的红、蓝、绿三块各点一下，咒语解除，楼上的门打开了。从两旁的石阶上楼，进门后是个圆形图书馆，在门口的桌上有要找的日记，取得后，真正的幕后大魔王出现了，Alik鲁莽地冲上去，被他用魔法变成了飞行兽，反身攻击Christof，而魔王则隐身一旁。“不能向



朋友挥剑！”Christof这样想着决定先离开，回Prague问个清楚。使用Walk The Abyess魔法开传送门回到城外的屋子，然后出左边门去Prague。

终于回到了老镇。“怎么村子像被袭击过了？”没时间多想，快去图书馆找女巫问个清楚。女巫告诉Christof，吸血鬼一族正面临空前的灾难，但他们已经找到了解决方法，所以没什么可担心的。倒是Christof的心上人Anezka修女有消息，有人在Vgsehrad Lastle见过她，于是立刻出发去Vgsehrad。

从老镇南门出城来到大城堡，左边墙有个洞，从那里进去。进门后直走，在房间右边有个墙洞，进去杀了一些怪物后一直向里走，在最深处左转下台阶进入房间，里面有四个鬼兵，他们会嘲笑Christof。不管他，杀了后下木梯直走，在第一个分支路口左转再下木梯，沿通道向前，穿过三间屋子可见一门，推开去第二层。进门左转，沿通道到底，右转下台阶，进入房间后右边的十字架台上有本书，取了它。回到台阶处，向右边走。到底上台阶右转再向内直走，上两层台阶后右转下楼梯，推开门去第三层。下台阶走左边通道，从倒下的石柱下去，然后走右边台阶下到底，推门入内，见一头巨怪。用火焰魔法在远处杀了它，推开它身后的门到第四层。在巨大的地下宫殿，终于找到了日思夜想的心上人Anzeka，但她好像浑身透着股魔气，满嘴胡言乱语。上前想把她从上面拉下来，突然一旁的石柱倒了下来，Christof用身体护住了Anzeka。

伦敦1999

一片黑暗后，Christof被Anzeka的呼唤叫醒，见有个人正拿着块铁对着他。上前给他一拳，捡起掉落在周围的东西，准备准备，开始探索这未知的世界。出门杀死周围的工作人员，检起他们掉落的枪。直走到底后，左转再走到底，打开门进入，在右面墙上有个开关，按一下，通道口的门打开了。沿通道向前，一路上两旁有很多房间，可以去捡点装备。到通道尽头后左转上台阶来到第二层，这层分支路很多，不用管两旁的门，沿通道一直向前，在第一个分支路口左转到底，继续向前，尽头有个台阶，上去到达第一层。

一进门，前方门的右墙上有个按钮，按一下门被打开。出门直走到底，上楼梯推门进入，在通道尽头的左边是个书房，这幢房子的主人就在那里，上前杀之。回身下楼，大门已经被打开，穿过大厅来到伦敦西部大街上。从右边下街，有个家伙会不知死活地上来打劫，吓吓他后，同他互换衣服。OK，打扮成现代人了。

沿大街走到底，进入右边红色门的酒吧，同吧台旁叫Pink的家伙对话，询问他一些关于这个世界的事，后来得知原来他也是个吸血鬼，而后Pink会问是否要个帮手，选择：Milord Pink, thou art houorable.I accept thy kindly pffer，他会加入同伴队伍。出门后选

择：They are marvels indeed。向右拐，在街角处有家魔法店，进去与店主对话，然后出门。Pink会对这无聊的举动有所抱怨，但Christof在魔法店找到了那时送给Anzeka的项链。

沿街直走到底，上街角右边的台阶，推门进入Brothel。与几个女子对话，其中有一个会要求加入。选择：I trust no one in this foul place。但Pink还是让她加入了。一直向里走，到底左转来到道具房，左边墙角有个把手，拉下来，墙壁打开，进入神庙。

神庙

下台阶后，先去右边房间，Pink会对壁画做些叙述，然后再去左边房间拉下把手，打开大门。再下台阶，走左边通道来到最深处的房间，拉下把手打开中央的大门，然后回到台阶处，去右边推门下第二层。过木桥后左右两边房间内各有个把手，拉下后，中间房间的门被打开。进去，下两层台阶向左走到底，中间有个木牢。去左边房间拉下把手打开木牢，按下黄色三角开关，右边的暗门被打开，进去取走桌上的书，拉下右墙的把手。回到过道处，豺头神雕像前的门被打开。进入沿通道走到底，打开左边门，穿过房间到底，推开右边的门去第三层。进门后从中间台阶上楼，打开两边的开关后下楼，从左边门进入，穿过中间的门。到底后左转沿通道向前，来到地下金字塔，从两边台阶上去后都可以找到不错的装备。上中间台阶，打开门到第四层。进门后直走，下台阶右转，见到女法老，对话后选择：Aye, let us destroy her。上前砍杀一阵后，她变成许多蛇逃走。按原路返回剧院后离开，先去码头，沿着岸一直向前，推开去Tower of Londen的门进入。进门后走左边通道，小心从天而降的蜘蛛。走到最外层沿窗台向前，到底拿到本书，然后穿过最近的门洞，推开去第二层的门。遇上些许久未见的怪物，杀死后绕过前面的墙，走右边门到底上台阶去第三层。杀死怪物后右转直走，左边墙可以打开，里面有件宝物。打开铁门入内，取走桌上的Heart of Lucretia，用Walk the Alyss魔法开传送门回到码头边的老窝。



再去剧院下的神庙，入口处有名修行者送Christof直接去第四层。去神庙中心把心脏还给女法老，她会说出想知道的一切。而后女法老变成巨型眼镜蛇，上前砍杀一阵后取出它的心脏，选择：I shall drain this heart of its blood, and gain the paroer of this foul priestess！喝下魔血，学会一种新魔法，但是又魔性大发。回到码头，从甲板上船，一直向里走，看见两个妖怪正在攻击两名船员，杀死妖怪后，一旁躺着的FBI干员说这船是去纽约的，并请求把东西带给他在纽约的接头人。

纽约

来到纽约，与蹲在铁桶旁的接头人对话，把东西给他，得知FBI中央电脑系统正在遭受入侵，世界正面临灾难。上大街后见到三个妖怪正要杀死一个老头，救下他后得知他也是吸血鬼。接受他加入队伍后，他告诉Christof认识个叫Dev的电脑高手，应该能帮上忙。转身爬上大街那头的安全梯，来到Dev的家。与之对话，得知要去找来FBI CC Line 204才能破译进入Warehouse（仓库）的密码。从窗户下到大街上，打开一旁的井盖，进入下水道。

沿下水道直走，路上会有些分支，但都是死路，所以不用担心迷路。在水处理器那里按下两个圆盘开关，回头再走这段路时发现有面墙被打开了，进去下台阶，穿过洞门来到第二区。先向左走，过两个房间后再进入通道向前，在电网处左转，穿过门洞沿着轨道到底，右转再次进入地道，来到第三区。沿通道向前，左转进洞，再穿过墙洞右转下台阶，来到有很多巨型蘑菇的房间，走前方通道，穿过两个房间后再次回到通道，从梯子回旋而下，来到水道中央，乘漂流伐到对岸，小心干掉掉鳄鱼后沿通道来到第四区。

出通道后遇见这儿的BOSS。对话后选择：We have no need of war with thee. We nerely wish to pass through（只想和平通过，不要战斗），但他好像不领情。上前砍死后，打开他身后的门。进入后找到FBI CC Line 204。现在回去找Dev，从Dev处得到仓库密码。来到大街向左走，下斜坡推开仓库的门进入。

仓库

进门后直接穿过两扇门上右边斜坡，拉下把手打

开仓库门。沿着仓库左墙直走到底，先去右边房间打开机关，左边门被打开。入内同FBI干员对话，然后回到进门处，推开左边门进入，再推开右边门走到底去第二层。下斜坡推开仓库大门，沿通道走到底，先去台阶旁的房间拉下把手，然后下台阶穿过右边的门进入唯一的通道。开门后前进到货运带处，先去左边房间打开机关，再进入右边房间绕过传送带，推开铁门去房间左边，打开门下楼进入第三层。

进门后推开右边大门进入大厅，与书桌前的人对话。他回答Christof一些问题后选择：I think thee we shall go now，但Pink还是上前杀了他。在质问Pink为何这么做时，Christof以前的随从出现，他道出其实Pink是邪恶吸血鬼一族，他的接近是有预谋的，Pink听闻后施魔法逃走。

回到大街上，坐出租车到纽约上街区。左转去Lobby of Barccay South。进门后与门口的Feid对话，他告诉Christof如果去“新年晚会”也许能找到很多……

打开电梯门进入Orsis的屋子，耳边响起了那段熟悉的音乐……进门后去右边大厅，捡起地上的血袋，发现这血是新鲜的，Orsis刚离开不久。回到大街，绕过这幢楼来到储藏室。进门后与画前女子对话，她说今晚过后，一切都将结束。拿走她正在画的画，来到Orsis的工厂，与门口守卫对话后进入。

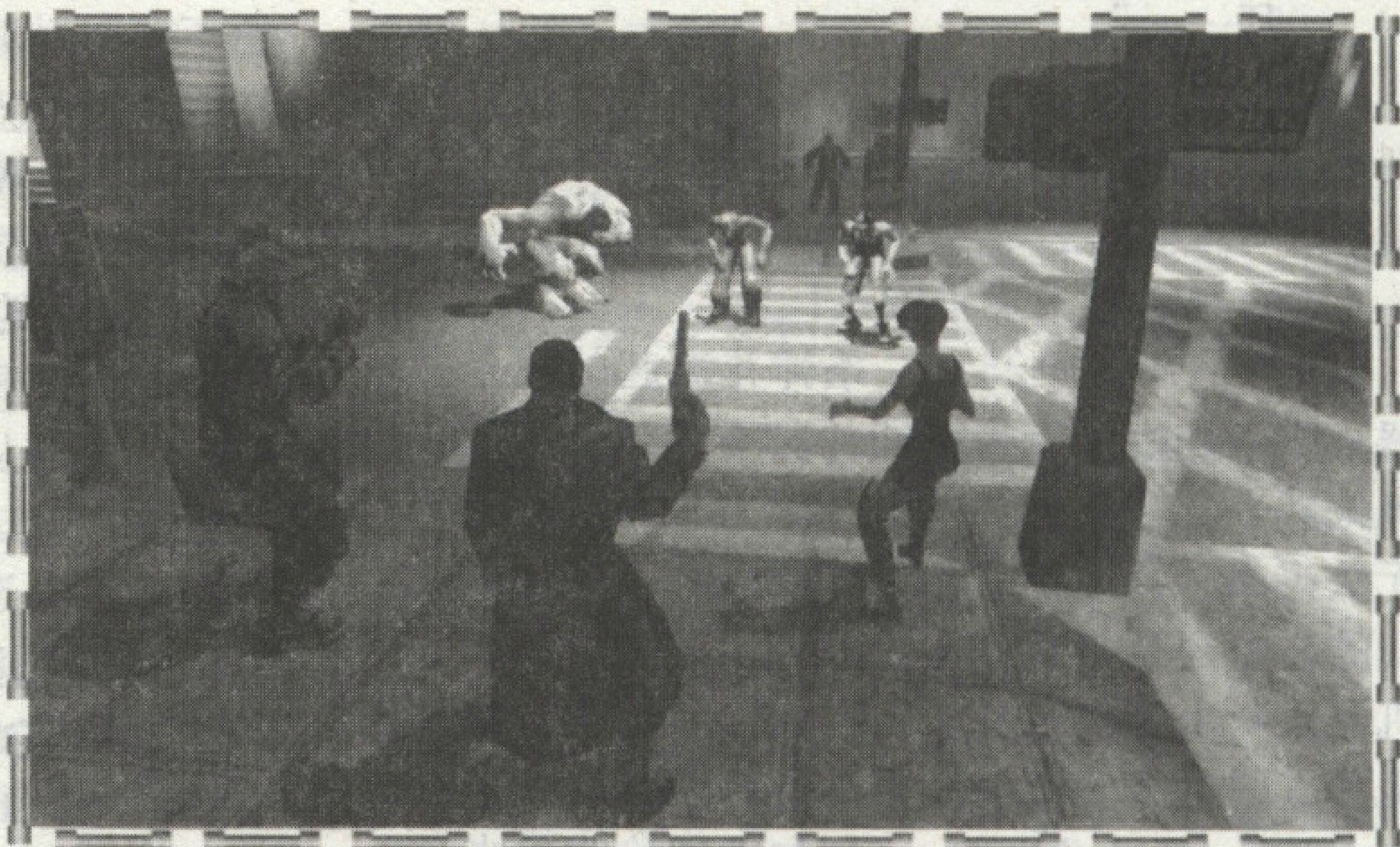
Orsis的工厂

从斜坡上去推开门来到第一层，进门后过铁网桥上台阶，从铁网桥绕过蒸汽炉，穿过门廊后推开门上斜坡来到第二层。走右边铁网桥，过右边通道，路边有两个台阶，不用下去，直接过铁网桥杀死怪物后沿通道向前，过绿色水池，绕通道一圈后推开去第三层的门。上桥后从右边下去，穿过通道再上台阶直走。在通道尽头下台阶，绕过房间后推门去第四层。来到顶层办公室，找到Orsis。原来就是在维也纳的那个公爵，上前砍杀一阵后抓起他从窗口扔出去，Orsis掉进熔炉死了。

从升降梯下来，在工厂大门口遇见三个侍女。选择：Threaten them（恐吓她们），之后她告诉Christof，大魔王在千禧之夜会再次苏醒，老巢就在工厂前的那幢怪房子里。准备准备，去做个最后了断。

最后的魔教堂

推开铁丝网后，前门锁了，绕到屋子后面，下台阶推门入内。进门后穿过大厅直走到底，右转上台阶，杀死巨怪后再上右边台阶，沿着过道一直向前，再次穿过与一楼一样的大厅，进入圆洞来到第二层。沿通道向里潜行，在一个房间与一旁的白发老妇对话，然后继续前进。杀死巨怪后终于来到了最后的魔



教堂。已过了午夜12点，魔王已经苏醒，在他一旁还站着Christof的心上人Anezka。

最后的决战，魔王很耐打，并且会将多种魔法同时施加在Christof身上。建议使用“冷冻术”将他冻住后慢慢砍，砍个一分钟左右魔王就熄火了。胜利的Christof把魔王扑倒在地，魔王在几番挣扎后终于被Christof咬住喉咙……

吸了魔王之血，Christof露出吸血鬼的狰狞面目——这似乎预示着又一个开始，一个新的故事，一个新的梦魇……

总评 88

制作	Massive	类型	即时战略
发行	Sierra	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

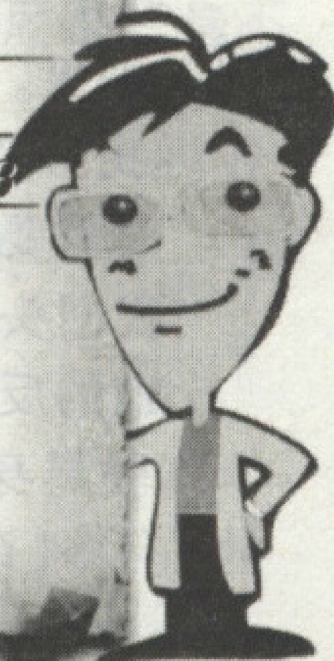
画面

音响

操作

剧情

娱乐







“叮……”

下坠的感觉终于停止了，电梯门缓缓打开，刹那间一片火光冲进电梯，紧接着就是一片弹雨。

我的面前是一架机器人！

沉重的声音响起，一条弹花溅起的线条从机器人脚下蜿蜒前行直到我的脚下。机器人的重型机枪威力比我手中拿的机枪威力大得多，我绝对无法抗衡，只能下意识地侧身闪避，即便如此，我的右臂还是被击中了。紧接着我就看到面前的机器人身上突然被一个奇怪的光球包裹，刹那间机器人就全身僵硬一动不动，好似凝固了一般。

“Lockdown”，Tracy匆匆地把枪收起来。

没有任何废话，我马上冲出电梯冲入船坞。整个船坞现在一片混乱，到处都是飞船的碎片和人员的尸骸，我看到在几米远的地方就有一架运输船，于是径直冲了过去。

这架运输船是完全封闭的，驾驶仓的门半掩着，一个穿着飞行服的家伙被一条机械臂压在距飞机十米左右的墙边，看来他是在用墙壁作掩护的时候被压死的。

我打开门冲进机舱，双手胡乱地按下飞机控制盘上的每一个按钮。柔和的灯光突然在我面前亮起，同时一个什么东西从驾驶盘上升起。

“请把手掌按到检测器上。”

机器合成声提示我，这都是什么东西啊！

我把手掌按到检测器上，一道白光在里面亮起又熄灭。然后，那个不紧不慢的合成声优雅地告诉我：“检测未通过。”

“需要检测指纹！”

我回头告诉正在机门外戒备的Tracy。

她的反映出奇的迅速，一言不发马上冲到那个驾驶员身边，低头从腰间掏出匕首，把那家伙的右手割了下来扔给我。

“Ghost就是Ghost……”

我心里说不清是什么感觉，把血淋淋的手掌按到检测器上，片刻之后我头上的绿灯亮起，飞船的引擎启动了。

“走！”

船坞上面巨大的LCD显示墙上显示的数字是04：20，我走到副驾驶的座位上，Tracy跳进机舱开始操纵运输船升空。

突然我感觉到身边的墙壁猛然一顿，然后开始不停颤动，外面的嚎叫声连成一片，我知道巡洋舰已经冲入飞蟹群中了。

运输船缓缓飞出船坞，我们的上下左右都是那种巨大的怪物，我第一次在这么近的距离下观察这些Zerg的重型杀手。和所有Zerg的地面部队一样，它们的身上也包裹着一层厚厚的甲壳，无数的绿色汁液从他们甲壳的缝隙处泌出，挂在他们的躯体上。

DB－41巡洋舰在我们的上方向前航行，这庞大的怪物亮着无数灯光直接冲入Zerg的飞蟹部队。很显然，任何东西都不可能和这种重型的装甲巡洋舰做直接对抗，我面前的情况就是最好的例子。无数的飞蟹被巡洋舰的船头和两翼撞得粉碎，天空中落下密密麻麻的肉块和血水，好象下雨一样。它们悲惨的啸叫让人毛骨悚然。

“坐稳！我要降落了！”

运输船以不可思议的速度冲向地面，Tracy猛拉操纵杆，船头在着地的瞬间抬了起来，但飞船还是猛烈地撞击并陷入了地面，我感觉身体猛地向前冲去，头撞在驾驶仓的玻璃上，眼前一片金星。

“快点下去！”

我用脚蹬开已经变形的舱门然后跳下飞船，Tracy也跟着从这个舱门出来，我回头看看这架已经完全报废的运输船，它正在静静地冒着黑色和灰色的烟雾。

“你们俩快来帮忙！”

我们前面100米左右就是这个基地的主防线，那里几十名士兵正在拼死抵抗Zerg的部队，一个火焰兵回头对我们大幅度挥动着手臂。

我看了看Tracy，后者正在拍打着身上的尘土。好象又回到了几个小时之前，我现在又回到了地堡的后面，以地堡为掩护面对着蜂拥而上的Zerg。

“敌人太多了，这次很危险嘛。”



我身边的一个家伙朝我眨了一下眼睛，虽然这是事实，不过我从他的话中没有听出丝毫畏惧。

无数的攻城坦克在我身后开炮，几个SCV在来回穿梭修理着被损伤的建筑，刺蛇和Zergling源源不断地冲上来，但是在距离防线2米处就都化成一滩血水，在那个地方好象有一堵无形的墙一样，那就是我们的子弹。

我抬头看天，巡洋舰正拖着烟雾成直线从飞蟹阵中穿过，几十只飞蟹在船头被撞成碎片，但是这丝毫没有令它减慢速度。我看到巡洋舰的腹部冒出星星点点的火光，恐怕爆炸是从内部开始的。火光逐渐扩大，在巡洋舰的躯体上划出一道耀眼的光线，有几个地方已经开始喷出高达数十米的火焰。

“第四波攻击到啦！”一个士兵爬上供应站高声喊着。

“第四波到啦！”通报声音此起彼伏。攻城坦克的炮声再一次响起，几百只刺蛇正从山头上向下冲过来。

我身边有几个喷火兵，他们背着粗壮的燃料桶，高压火焰持续不断地从他们的枪口中喷出，Zerg的鳞甲在他们的火焰下迅速炭化焦黑，然后蜷曲，最后爆炸，几只Zergling满身是火疯狂的在地上打滚。

我突然看到一道白影飞过天空，同时身后传来一声沉闷的响声，我回头一看，惊异地发现身后的攻城坦克不见了。两只怪异的小虫子正在攻城坦克原来的位置上攻击着正在修理的SCV，我举枪便射，它们敏捷地向我冲来，但是还没跑到半路就被击毙了。运输机马上又运来一辆崭新的攻城坦克。

一阵低沉的轰隆声从天上传来，我抬头看到巡洋舰的身体已经折成了三段，歪歪斜斜地向天空的尽头坠去。眨眼间，最后面的引擎部分开始发生连续的爆炸，爆炸波和火焰掀翻巡洋舰的甲板喷向天空，整个船体好象被开水烫过的塑料一样弯曲变形。紧接着又是几声巨响，巡洋舰的所有部分都被引燃，联盟DB－41就好象是一个巨大的火球一样缓缓地下坠，在它身边是一片火海，无数的飞蟹被火焰吞没再落到地上。

Zerg的部队根本没有任何畏惧的意思，他们丝毫不在乎面前的炮火和子弹，只是顽强地向前进攻。两只刺蛇冒着炮火冲到我的面前，挺起身体，绿色的黏液铺天盖地向我袭来，我顿时感觉身上一片灼热。我迅速瞄准它相对柔软的腹部开枪，刺蛇的身体马上萎缩下来，瘫软在地上蠕动个不停。我朝它的头部又补了几枪，它的身体马上化成一团肉泥，向外渗着绿色的汁液。

我面前的供应站火焰逐渐扩大，墙体也开始出现裂缝，两个SCV冲上去修理，但是马上就在刺蛇的攻击下爆炸了。

“3小队！冲上去把供应站守住！”

我身边的一个喷火兵高喊道。两个机枪兵和两个喷火兵马上冲到地堡前面开始射击，后方的两个SCV再度上前修理，淡蓝色的弧光终于在供应站上亮起。

几个机枪兵敏捷地从我身边的坑道里伏身跑过去，开始射击。Zerg部队的前进势头明显被阻，几个护士跑上来为士兵们治疗。

“第五波来啦！”供应站上的士兵又喊道。

“第五波来啦！”、“第五波来啦”……

我们的面前已经是一片血海，土地被血浸泡，我能看到Zergling的脚在土地上留下的印记。几十只Zergling高速冲到第3小队面前，把四个人团团围住开始攻击，他们马上被淹没在一片血肉之中，我能看见他们，但是我分不清他们的惨叫声，因为已经混成一片，让我无从分辨。

“第六波来啦！”

我面前是一片火光，几只Zergling越过地堡冲向攻城坦克。我冲上去瞄准一只就开始射击，它突然失去平衡，身体开始倾斜，但还是借助冲力歪歪扭扭地向我扑来，我用枪体架住它的螯，Zergling用它绿色的凶残的眼睛死死盯住我，我毫不犹豫地用枪托砸碎了它的脑袋。

一声巨响，供应站终于爆炸了。两架SCV开始向回撤退，但是在半路就被摧毁。打破了进攻屏障的Zerg更加顺利地向前冲来，前仆后继，毫不犹豫地踩着自己同伴的尸体向前冲。

“Commando！”

身边有人拉住我的手，我回头一看，是Tracy。

“为我掩护，我要放核弹了。”

“在阵地前放核弹？”

“没问题的，告诉大家注意！”

我没说什么，马上把身边的一个机枪兵叫过



来。

"告诉他们一声，注意要放战术核弹了。"

"你说什么？在阵地前放战术核弹？！"

我没有理睬他，而是握紧手中的机枪，把子弹倾泻在Zerg的身上。

"大家注意！Ghost准备发射核弹了！"

我身边的那个家伙爬上地堡高喊。

阵地似乎静了片刻，然后就是一阵欢呼声响起。火力似乎更密集了，看上去有不少士兵打了兴奋剂。

"4、5、6小队，掩护Ghost！"我身边的喷火兵又高喊，几个枪兵冲上来围聚在Tracy身边。他们的火力极其猛烈，步枪子弹在身前形成一道半圆形的屏障。我身后的一个士兵开始频繁发射枪榴弹，榴弹呈抛物线飞出枪口，那种清脆的声音简直好听极了。

我看到半蹲的Tracy的身体逐渐开始变得模糊，然后完全透明了。

"第七波来了！"

"给我照明，我看不到！"Tracy高喊。

"光！需要光，大家开探照灯！"

她身边的一个士兵大喊。

"第八波来了！"

"光！所有单位开灯！"

身后射来了无数束灯光，我身边的所有士兵也把自己盔甲上的探照灯打开照射着前方。Zerg部队在灯光的照耀下显得更加凶残和恐怖，它们的半身都淹没在血水里，每走一步都要掀起至少两具同伴的尸体，它们就在血水和尸体中行进。灯光照到他们的鳞甲上，反射出闪闪光芒，它们的绿色眼睛在灯光照射下显得格外凶残。

一声轻响，一个红点出现在距离我70米的地上，我无暇顾及其它，继续射击。两只刺蛇企图冲上来，但在中途就被攻城坦克的炮火彻底摧毁成了微尘形状。

"第九波来了！"

"大家掩护，做好爆炸准备！"……"各单位准备，有气体炸弹！"

"大家做好掩护。"

"各单位马上掩护！"

"准备掩护！"

无数的喊声在我身边响起，我身边的所有人都伏身低头躲在掩护物后面，Tracy也逐渐失去隐形返身向我跑来。一只Zergling跟在她的身后，我举枪把那怪物射死，然后一翻身让出地堡后面的地方给她。

那个一直在通报的小子从供应站上滑下来就势卧倒，基地一片寂静，我甚至能听到Zerg部队接近时发出的摩擦声和咆哮声。

"大家注意掩护，注意掩护，重复，注意掩护……"

我身边的那个头目对着麦克不停大叫，我看了他一眼，然后翻身把Tracy压在身下。

一阵白光亮起。

我从未看到过那么纯洁的光束，那似乎是宇宙诞生时的光辉，白光照得我睁不开眼睛。我隐约看到身边的头目仍然在说些什么，但是我根本听不到他的话，就好象无声电影一样。

然后是声音，低沉压抑到刺破耳鼓的声音猛然响起并持续，然后突然爆裂起来变成巨响，地面颤动不已，冲击气浪袭来，无数东西在空中飞舞，所有建筑的玻璃和所有的照明灯全部破裂，清脆的玻璃破碎声显得格外清脆。有几个建筑的门被气浪推开飞到半空，两个SCV被一直推着后退撞在供应站的墙上。

声音一直在我耳边持续着，各种枪支和小物件从我的身边旋转着飞过去，我也根本不能控制自己的身体，被强风推到身后的建筑上紧紧地贴着。无数的残骸和血点在天空中飞舞，象雨一样打到我的脸上，我艰难地伏低身体然后向Tracy爬去，她朝我摆手。于是我就在原地不动。

又过了一会，白光逐渐消散，声音也逐渐消失。基地一片寂静，似乎所有东西都睡着了一样，天色已经微微发白，基地所有的灯光都熄灭了，借助晨光一切都是若有若无的样子。

一声轻微的响动，听上去好象是谁把枪掉在了地上，然后我看到几个人影扶着建筑站起身来，然后是更多人站起来。他们静静地向前望着，然后爆发出一阵欢呼声。

好象是整个基地的欢乐精灵突然复活了一样！防线上洋溢着狂欢的气氛。头盔被人们抛起来漫天飞舞，所有的士兵和护士们都在相互拥抱，许多士兵把枪举过头顶或者对空长鸣，有几个人甚至跳起了舞。SCV们在四处穿梭修理建筑。高叫声和笑声充斥着整个基地。我抬头看去，发现防线前面是一片干净的平原——Zerg的



部队，包括它们所有的残骸和血水都被气体炸弹的气浪吹走了。

清晨的微风吹拂着我的面庞，这股气流似乎带有我熟悉的味道。小时候，在家里，每天早上出门的时候我都会有这种感觉。天色逐渐变亮，天空尽头也逐渐发白，天空的颜色慢慢的由深蓝变成浅蓝，就象任何星球上的清晨一样，恒星逐渐在地平线上升起，所有的物体也突然变得生机勃勃起来。我面前的一切事物都变得清晰，欢腾的人群，残破的地堡，旋转的导弹塔和攻城坦克。

我用枪支撑着身体向Tracy走去，几个士兵从身后把我扶住，我回头报以微笑，他们则高声笑着拍打着我的肩膀。我走到Tracy面前，伸手拉起她。

“看！”

她用手指着天上。

我抬头眺望，我看到在遥远的天空上联盟DB－41的黑影冒着黑烟斜斜的向地平线尽头坠去。几十分钟前，就在那艘巡洋舰上，发生了一起几乎决定宇宙命运的事情。

“你就是那个Ghost吗？”

一个人分开人群急匆匆地走到我们面前，这家伙面容瘦削，头探得非常靠前，焦急之色溢于言表。

“是的，我奉地球联邦理事会命令，把兴奋剂样本及配比方案交到贵基地负责人手里。”

“我就是负责人，我们一直在等待这个样本。”

Tracy走上前去敬礼，然后庄重地说：“我们中途遭到叛党柯拉之子的劫持，兴奋剂样本被毁灭，配比方案也没能带出来。”

我微微地笑了。

负责人站在原地，想了一会，然后脸上现出如释重负的表情。

“你辛苦了，别担心，这不是你的过错，我会负责向联邦理事会汇报。”

我和Tracy再次敬礼，他回礼之后就走了。

我拉着Tracy在一个兵营的墙角坐了下来，我们的面前仍然是狂欢的人群，头盔扔了满地。她的头靠在我的肩上，说真的，我连起身的力气都没有了。

“你到底没把样本带出来，是吧……”

“我要给你，你不拿，你知道，Ghost穿的是紧身衣，没地方放这种东西的……”

她昂起头很认真地对我说。

“是啊，是啊……”我也微笑着说。

我的面前是一片欢腾景象，整个基地都沉浸在欢乐的气氛中。然而我清楚，这欢乐不过是短暂胜利后的狂欢而已，这不是战斗的胜利，更不是战斗的终结。

作为地球联盟的士兵，我们必须面对着一个又一个的艰巨任务。我不知道Terran的前途会怎样，我甚至不知道我的前途会怎样，但是我并不需要知道这些。作为士兵，我只需要坚定地为我的祖国和我的家园战斗就可以了。

“看，星星多美。”

我指着已经发白的天空对Tracy说。

“星星？现在已经是早晨了。”

“呵，但是它们仍然在天空上啊！”

“是啊，是啊……”

Tracy微笑着说，把身体挪过来靠在我的身上，我微微挪了一下位置让我们躺得舒服一点，然后昂头看着遥远的天空，长长地呼出了一口气。

“是啊，我们或许可以征服一个星系，但绝对无法征服整个宇宙。我们所在的这个宇宙在几亿年前就已经形成，包含着数千亿颗星辰。而我们，与广渺的宇宙空间和浩瀚的历史时间相比，又算得了什么呢……”

（全文完）

编者按： 自刊出《勇往直前之千亿星辰》连载之后，编辑室被读者如雪花般的信件给塞得满满的，看来该篇文章如同《星际争霸》一样，引起了广大玩家的极大兴致。下期我们将刊登《勇往直前之千亿星辰》的外传《行者》，到时可能会是另一个不同的世界在等待着您哦。



补丁铺

"叮叮铛铛……全新出炉的补丁啊！包您满意呐！"ALI背着沉重的补丁担子，一路吆喝着走进了补丁铺。但心里还是七上八下的，毕竟是第一次做补丁铺掌柜的啊。面对着补丁铺外熙熙攘攘的来往顾客，回首补丁铺的光辉历史，展望补丁铺的美好未来，遥看补丁铺走向世界，冲出地球……（哎呀，谁打我？）ALI这才回过神来，在自己杂乱无章的补丁担子里找啊找，口中还念念有词："虽然这个假期都被可恶的'二号大菠萝'抢走了，但还是出现了不少优秀的大作品，因此要找精品补丁嘛，还是有不少的，而且还有很多补丁是玩家必备的良药呢！"终于，ALI翻箱倒柜地拿出了10个又实用又高效的精品补丁，最大的那个可是极品型的"二号大菠萝"的万套装备库。当然了，也少不了最近几款大游戏的修改器，例如《帝国时代Ⅱ资料片征服者》、《泰坦潜艇》、《冰风谷传奇》等等。最后还要奉献给大家一些精致小巧游戏的相关补丁，大家就跟着ALI入铺观赏吧！

游侠创作室：ALI

《暗黑破坏神Ⅱ》四大名补

Diablo Ⅱ

虽然金秋已至，但"二号大菠萝"的热潮仍未退去，这不，最新的1.03版官方升级补丁又滚烫出炉了。不知道上期补丁铺掌柜的带给大家的那套"菠萝大补丸"各位客官用得怎么样了，本期补丁铺再度推出"四大名补"，功力自然更上一层楼，不信就放马过来出手一试吧。

万套完全装备库

这款完全装备库里各色装备应有尽有，任你取用，而且还有另一妙用，就是可以让你保存自己的装备以防不测，可谓在"菠萝"世界里居家旅行、杀人越货之必备良药。

使用方法：直接运行子目录\D2ALL下的执行文件D2CB_21.EXE，而后你可以任意打开一个游戏存档文件，就会出现你的人物装备图，然后选择OTHER ITEM读取任意一件你喜欢的装备。另外如果你想把自己的装备保存起来的话，只要点住物品按SAVE就可以了。另外这个修改器还支持人物属性的修改，方法是按下PROPERTIES键即可。

V1.03版升级补丁

真是没想到以严谨而闻名的暴雪，在短短的一个月内为"二号大菠萝"出了三个官方补丁来修正BUG。这个最新的V1.03版补丁解决了以下几个BUG：在选定人物角色时，出现"无法加入，坏的装备"的提示，出现这个错误主要是因为在网络多人模式下，两个玩家同时选择相同的角色和选择相同的装备而造成的；解决了当玩家的显示卡显存超过64MB造成的系统崩溃问题。同时改善了以下特性；增加了创建游戏的队列，这样作为客户端的用户就能够得到欲加入的服务器的相关信息；减少了玩家进行网络游戏时对带宽的需求；玩家在战网进行游戏的时候，得到的提示信息是以黄色显示的；在3dfx/Glide显示方式下，效果更加出色。

使用方法：将子目录\D2P103下的文件D2PATCH_103.EXE拷贝到游戏安装目录下，直接运行即可完成升级程序。

最完美修改器

应该说目前关于《暗黑破坏神Ⅱ》的修改器实在是多不胜数，但要在其中找出一款能够满足玩家各种需要的修改器还是颇有难度的，因此ALI特意在这些杂乱无章的"菠萝"补丁中为大家找到了一款功能完善的修改器，它可以修改的项目几乎在百种以上，界面也做得非常好，和游戏中的人物装备栏一模一样。可以说集中了当前所有"菠萝"修改器的功能，真是一"器"在手，万物俱改。

使用方法：运行子目录\D2TRAINER下的执行文

件D2TRAINER.EXE，在修改面板中选择那个LOAD按钮，选择一个你要改的人物存档，就能进行修改了。

趣味人物修改器

呵呵，这个修改器其实是一个很搞笑的东东，和普通修改器用来作弊的目的不同，它带给你的是乐趣。因为它能改变你的人物造型，比如战士变女巫，游侠变弓箭手等等，这样一来就会有能够施放漫天霹雳魔法的战士，或能够射出连珠火箭的女巫一类的“怪人”登场了。

使用方法：运行子目录\D2PER下的执行文件D2CHAR.EXE，读取一个游戏存档，然后选择一个你喜欢改变的造型，保存之后，就可以进入游戏欣赏改变造型后的奇怪人物了。

《帝国时代Ⅱ——征服者》资源修改器
Age of Empires Ⅱ：The Conquerors

《帝国时代Ⅱ》的资料片终于出世了，不过这个资料片的难度增加了不少，有些关卡资源真是少得可怜。因此本掌柜雪中送炭，给大家奉献它的所有资源的修改器，拥有了无数的黄金、粮食、木头、石头，你还会失败吗？

使用方法：进入游戏后按TAB+ALT切换回WINDOWS桌面，运行子目录\PDGAOE下的执行文件PDGAOETR.EXE，按下UNLIMITED按钮，你的四种资源就变成无限了，再也不会减少。

《阿科泰拉传奇》人物属性修改器
Arcatera

《阿科泰拉传奇》据说是UBI开发了近12年的冒险游戏大作，难度很大，要求玩家在很短的时间内解开所有谜题。因此游戏中可以练功的时间相当少，所以在游戏中修改一下人物属性以充分享受游戏的冒险乐趣还是很不错的。

使用方法：先进入游戏，然后按TAB+ALT切换回WINDOWS桌面，运行子目录\ACE下的执行文件ACE_EN.EXE，你会发现队伍中的五种人物都在修改器上显示出来，这时你可以任意修改他们的属性值。不过对于你队伍中还没有的人物，不要去修改他，否则会导致游戏出错。

《豪华遥控赛车》金钱赛道修改器
3D ULTRA RC Racers Deluxe

这是一款非常休闲的遥控赛车游戏，游戏中的金钱是用来装配你小车零件的，而每一种赛道都是需要你一关关开创出来的，因此就有了这个解决问题的修改器了。

使用方法：先进入游戏，然后按TAB+ALT切换回WINDOWS桌面，运行子目录\3DURC下的执行文件3durc.exe，然后按照修改器上的提示改吧。

《泰坦潜艇》资源修改器
Submarine Titans

《泰坦潜艇》是最新的一款描述海底战争的即时战略游戏。到了游戏后期你会感到资源非常紧张，这个修改器就可以为你解决这个棘手的问题。

使用方法：进入游戏后按TAB+ALT切换回WINDOWS桌面，运行子目录\SBMTR下的执行文件SBMTR.EXE。这时三项资源的数值都显示出来了，尽情地改吧。

《冰风谷传奇》属性修改器
Icewind Dale

对于《冰风谷传奇》这个游戏大家一定不会陌生，相信很多玩家一定对游戏后期那些厉害的魔王们记忆犹新吧。其实主要还是你人物的属性不够高，有了这个14项属性修改器后，那些魔王就是小菜了。

使用方法：将子目录\ICEWIND下的执行文件ICEWINDT.EXE拷贝到游戏目录下，运行后用修改器上的那个RUNGAME进入游戏，修改器上会有相应的提示，可在游戏中用快捷键修改某一属性，相当简单。

《超级桌球》比分修改器
Maximum Pool

超级桌球是目前最完美的一个桌球游戏了，包括了所有的桌球游戏类型。游戏中的电脑对手很强，不作弊可是有点难度的，这个修改器可以修改游戏的比分。

使用方法：先进入游戏，然后按TAB+ALT切换回WINDOWS桌面，运行修改器。在游戏中按下F10和F9加减玩家1得分，按F12和F11加减玩家2的得分。

本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第10期中

本期补丁下载网址 http://ali213.126.com

秘技屋

上海 游趣创作室：雷鸣

乱世奇缘

1.看所有CG MODE下的CG和MEMORIAL MODE隐藏剧情CG动画：

用16进制修改器（FPE等）将..\IHOUJIN\save\下的save10文件（注意：此文件属性为隐含）的内容全部改写为FF，则除6个结局CG动画外的全部MEMORIAL MODE隐藏剧情CG动画和所有CG MODE下的CG图片均已完成，可在开始菜单的GALLERY内观赏（6个结局CG动画有缩略图显示，但不可看）。

2.其它存盘文件数据存放格式：

角色姓名的最后一个字节向后，第29个字节为等级，上限改为14；第41、42字节为经验值，建议改为D007；第49个字节开始至第60个字节为：体力、行动力、力气、智力、敏捷度、命中，建议改为：E703、C800、D303、E703、E703、E703。

新绝代双骄

1.在游戏主选单画面同时按下Alt+U+J三键，出现PASSWORD时输入字符串1999UNICORN，成功的话会有音效声。进入游戏后，按下F9键，再按下想要修改的代码即可。代码如下：B=生命（最多到9999）；C=内力（最多到999）；D=攻击（最多到999）；E=防御（最多到999）；F=反应（最多到999）；G=速度（最多到999）；H=智力（最多到999）；I=经验值（最多到9999）；J=精元点数（最多到999）；K=升级点数剩余（最多到99）。

2.在地图中直接键入C，在战斗中每回合可恢复一定内力，再按一次C键则取消。

3.在战斗中直接键入V，就可以马上获得胜利。

4.在战斗中直接键入Y，就可以恢复生命值和内力（注：更新过的版本不适用）。

5.不用花钱的武器：要有二人以上的同伴，战斗中先使两人的速度棒全满载，接下来先让一人攻击敌人（必须一刀决），另一人接着攻击同一敌人，要用招式攻击，不同的招式有不同的武器，要一前一后。你会看到因为敌人已死，第二个人打不到敌人，而速度棒又全满载，战斗结束后装备就多了一样武器。

6.秘密商人位置（必须佩戴由八门里获得的翡翠戒指）：

秘密军火商人在石狱岛的晶脉（万知老人住处前一张地图），有最强的武器防具：a.九州封神剑、b.疯神的短剑、c.狂神的纸鞭、d.紫微伏龙刀、e.邪神的短刀、f.花仙子罗衫、g.疯神魔幻甲、h.龙神的宝鞋。

秘密货品商人在武当山的入口（山岩，另一张地图），有各种他处无法获得的宝物：a.浑天地动仪、b.日月神灯、c.焰炼宝鼎、d.坎璃灵珠、e.九龙火神罩、f.碧玉琵琶。

秘密药品商人在安心园的曲巷，有重要的药材灵丹：a.当归、b.冬虫夏草、c.人参、d.青龙丹、e.白虎丹、f.朱雀丹、g.玄武丹。

7.灵丹妙药配方：

参茸药酒=人参+黄连果+珍珠

参茸药酒=洋金花+鹿茸+百花朝露

参茸药酒=红花+酢酢酱草+酒

牛黄活窍散=牛黄+蜈蚣

小活络药=陈皮+红花

小行血药=蒲黄+红花

特勤机甲队Ⅱ高级版

本秘技只适用于用《特勤机甲队Ⅱ高级版》修正程序修正过的版本。首先进入DOS模式，在游戏子目录下键入“PD2_3？”启动游戏。？为1–7的数字，对应1–7小关。进入游戏后，选择你想玩的战役，即可进入该战役相应的小关中。

霹雳奇侠传

1.可以无限拿的宝物：在阎王谷最后一章进入隐藏密道后往上，走到出洞口后再往下走到跟百孔狭道一样的地方（里面每个洞都可以走，请放心吧），有两个宝箱，分别是引路蜂和紫罂粟，这两个都是可以无限拿的哦。

2.在唐飞虹用黑邪书放出邪灵攻击你时，先不要到血龙喉，只要不断使用八卦迷踪步和飞龙探云手，就可偷到幽灵魔刀和金蚕王，等级就可一直提高到99级了。

3.第二章望云楼爆炸前，依剧情第二次来时（就是可以拿到冰心诀的那次），调查右上角二楼的灯笼。

可以拿到99个赎魂灯。一个卖525，一直卖你就变成有钱人了。

4.在蜀山可以得到飞龙探云手，素还真会教你八卦迷踪步，打邪灵时偷完就要逃跑，当邪灵下次出现时才会有相同的物品出现。

三国伏魔

在游戏中按以下键获得相应的秘技功能：

GRASS MAN：补充所有药品
KILL KILL KILL：一击必杀
SUPER CHARACTER：主角无敌
SUPER BODY：超级装甲
FAST CHARGE：快速练功

泰坦潜艇
Submarine Titans

游戏中按下回车键，然后输入以下字符串获得相应的秘技功能：

FOW：全地图
TECH：所有科技
ENERGY：所有能量
AIR：全满空气
SILICON：全满硅
METAL：+1000金属
GOLD：+1000黄金
CORIUM：+5000真皮
EXITON：+1000黄金、+5000真皮、+10000金属

极品飞车——保时捷之旅
Need For Speed:Porsche

在创业模式下当你有钱买旧车时，随便买一辆。把它修好再卖出去，把价钱提高，比如999999元，这时当你退出的时候就会有人以新车的价钱来买。当然，买旧车的钱加修车费不应比新车价高。

冰风谷传奇
Icewind Dale

激活游戏内建的秘技模式步骤如下：首先在修改前将相应文件备份以防不测，然后用任意的文本编辑器打开游戏目录中的icewind.ini文档，在其中[Game Options]里添加一行参数：Cheats=1，保存文档后开始游戏。在游戏中按下Ctrl+Tab键开启控制台，输入以下密码：CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys()，之后你就可以按以下功能键了：

Ctrl+J：将选中的角色瞬间传送到光标所在的位置
Ctrl+R：治愈或使角色复活
Ctrl+Y：随意杀死指定的怪物或NPC
Ctrl+4：显示陷阱
Ctrl+9：显示角色的范围格子

雷曼Ⅱ
Rayman Ⅱ

在游戏中先按下ESC键，然后可输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

gothere：选关
glowfist：增强火力
gimmelif：得到额外的5条命
gimmelumz：得到额外的5个Lumz
globoxrules：能量全满

黑暗王朝Ⅱ
Dark Reign Ⅱ

在游戏快捷方式里将游戏启动命令改为：Gamesdreign2dr2.exe -cmd: "gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"。然后进入游戏并按下屏幕右下角的Tools按钮，选择Load。现在你就可以选择任何一个关卡来进行游戏了。

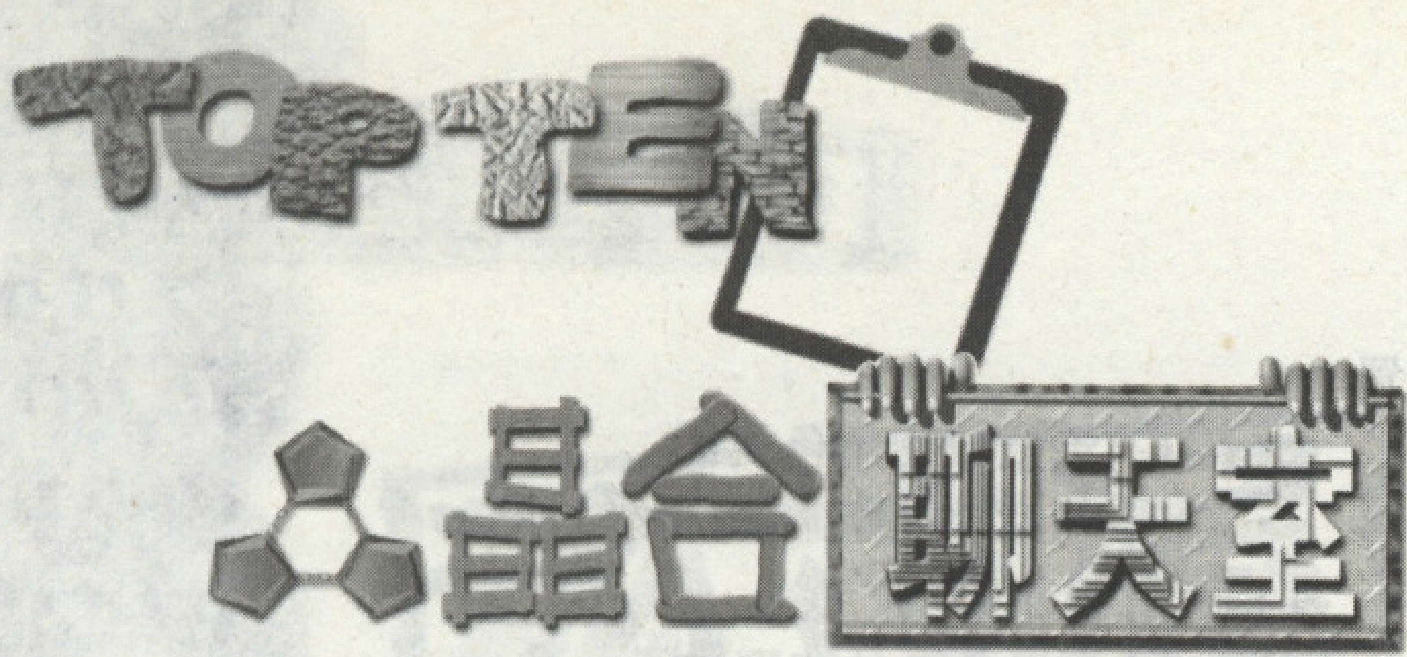
超光速粒子——边缘
Tachyon: The Fringe

在游戏中先按下数字键7，再输入以下字符串获得相应的秘技功能：

im a cheater：启动秘技模式
one million dollars：得到5000钱
quickening：无敌
come get some：弹药全满
dilithium：能量全满
there is no spoon：返回Starbase
boom stick：得到所有物品
ragtag：得到所有船只
kessel run：增加船只
say ahh：开启指定的闸门

无限Afterburners：以Afterburners加速到极限，然后按住Q键，成功的话，你的飞船会保持它的速度和方向直至放开Q键，而且不消耗Afterburner Energy。

E-MAIL：tianjiao@163.net
http://www.gamejoy.net



这日正睡午觉，忽听得门外鸾铃响处，马至庭前，原来是特使来传老编上谕。我连忙翻身下床，沐浴焚香，更衣束冠，等着接旨。那传旨特使待我一切准备停当，开始宣读老编手谕："敕令晶合内廷上行走，钦赐黄马褂，碧落前赴晶合聊天室一带公干，各部门小编受命调遣，钦此。"我毕恭毕敬地接过了老编的手谕，心下甚喜。

送走了特使，我特意又换了一身华服，怀揣老编手谕，挺了挺腰杆，清了清嗓子，准备去聊天室巡视一番。这个月又是大权在握了，而且还有此手谕，身份已是不比寻常。来到聊天室门前，我故意将老编手谕露出来让聊天室管事的看见。那管事的连忙上前打千行礼："原来是老编钦派的碧落到了，您快里面请！来人啦！看座！上茶——"我大摇大摆往正中一坐，不时对汹涌上前的聊天者们微笑、挥手、致意。那管事的又凑过来，问道："您看您还有什么吩咐吗？回头您还得替我们代问老编他老人家好，就说我们想念他老人家想念得紧，总是盼能见他老人家一面，听听他老人家的教诲，让我们平时做事也都有气力。祝他老人家千秋万载……"我歪头看了他一眼，不耐烦地说："你怎么还在这里啊？这儿已经没有你的事了，你跪安吧！"管事的诚惶诚恐地应着"是是"，恭身退了下去。

我换了一副和颜悦色，对着一众聊天者说道："今天，我就是老编派来和大家一起聊天的。大家有话尽管直说，言论自由。慢慢来，不要争，大家都有机会。哪一位朋友已经准备好了，就可以先开始了。"

读者 JOY：我们平时常抱怨活得太累，心中的苦恼又和谁去说呢？想来想去，聊天室成了最好的去处，在这里你不用顾忌什么，可以随心所欲地说话。我上高三那时候，两点一线的生活实在是又累又单调，于是我就去聊天。最初是OICQ，这里人很多，有时候会有十几万人同时在线。人虽多，却不混乱，找朋友很容易，我和很多人都聊得来。我想，与我有同样经历的人不在少数。聊天还有一个好处是信息交流比较方便。比如你的电脑出了点毛病，写信求救太慢了，电话又不知打给谁，可只要到聊天室里把问题发出去，回复的人还真不少……

武汉 张大川：OICQ使人在网络上真正地实现了面对面的聊天，它的出现甚至改变了我的生活。

我想，网上聊天现在已经是许多朋友很重要的一件日常活动了，甚至是每天不可缺少的。迷恋网上聊天的人不在少数。网络里面的无限天地使我们彼此之间的距离一下子拉近了，我们在这里会比在现实生活中更容易结识新朋友。我的一些朋友，他们的网友数目已经大大超过了普通朋友数目。人们对网络有着不同的看法，褒之贬之皆有。但无论怎么样，网络、网络交流都已经成为许多人生活中不可或缺的一部分，是现代人结识朋友的最主要的途径之一。对于网虫来说，离开网络的日子是无比暗淡的。

江苏 沙春晖：这个月东方快车虽然名列第4,但我坚信下个月一定会打垮OICQ，升到它上面去。虽然东方快车还有一些不足，如翻译某些文章的时候会翻不出来，但总体来说，我还是很喜爱的，是我们懒人的福音，我们不用拼命学E文了。

这位朋友想必是不喜欢聊天，似乎对OICQ有着深仇大恨。其实几乎我身边的每个人都在一边骂着OICQ不稳定一边每天都要打开它。现在的翻译软件还没有哪个能做到真正的智能化，相比较而言，东方快车的确是其中做得很不错的一款了。不过，无论什么时候，E文还是要学的，以后的社会对E文的要求会越来越高。

江苏 许凌峰：ReadBook确实是阅读软件中最好的一个。其简单明了的操作界面，清爽的阅读环境，让人一看就觉得很舒服。还有它的无限制可扩充性也是其优点之一，如果能再加上语音阅读功能就更完美了。

除了我们这些每天都对着电脑校对文本的小编，只怕一般人对于在电脑上看文章还是很不习惯的，远不如传统纸媒介来得舒服。许多阅读软件的出现也就是为了让朋友们在电脑上阅读省些力气。至于语音功能嘛，我觉得目前的水平还是很难实现的。就算勉强做出来了，那些生硬的没有任何语气的朗读，听起来只怕也是一种受罪。

聊天的人实在太多了，我难以一一笔录于此，我先歇着了。而且，我都写在这里，大家看多了也就厌烦了。什么？这位说了："我不烦呢！"您不烦不要紧，您总得心疼心疼我啊，我都写累了。得了，我还是先歇着吧。

晶合实验室 碧落



TOP TEN



今晚的月亮特别明，于是显得我这颗小星星越发的暗淡了。天已经渐渐凉了，微微秋风使夜晚多了一丝寒意。马路上已经少有乘凉的人了，只有偶尔会见到一些年轻的情侣在花丛中窃窃私语，还有一些年长者在路灯下专注对弈。我知道，虽然我很想和大家聊聊天，但只怕没有什么人会来注意我。每日人们都在忙碌地生活着，已经很少有人会在夜晚来临的时候抬起头来看看星星了。或许现在的人们太过现实了吧，却淡薄了些许浪漫与纯真。每个人都生活在一个很自我的环境中，遗忘了这个世界还有温柔。

蓦地，我想起了那个上次和我聊了一个通宵的叫碧落的男孩，我曾答应他有时间就去看他的，也不知他现在怎么样了。我轻轻挪动着脚步，悄悄来到他的窗前。

“嗨！”我对碧落打了个招呼。

“小星星，你来了！好久不见了，最近还好吗？”

我也无法再躲，于是一纵身跳上了他的窗台：“我还不是这个样子，人们都嫌弃我是一颗暗淡的小星星，谁也不愿意理睬我……”言语之间，我的神色有一些黯然。“碧落，你怎么样？工作还忙吗？稿子写完了吗？”

“呵呵，我的稿子哪有写完的时候啊！这个月老编让我主持聊天室，我正在整理榜单呢！”

“啊！聊天室啊！我知道我知道。”我一下子兴奋起来，“我最爱看的就是聊天室了！每期的都很有意思！你跟我说说，这个月的情况怎么样啊？”

“这个月啊，得票最多的是网络蚂蚁，其次是OICQ，他们两个的票数不相上下，却远远超过了第三名的Magicwin98。”

“哦！我知道，现在的网络特别受欢迎，许多人都迷恋上网呢！”

“是啊，现在网络已经逐渐深入了许多人的生活，甚至成了不可缺少的一部分。上网时，人们最常做的事就是下载和聊天，所以网络蚂蚁和OICQ才会如此地受欢迎。”

“可是我听说，网络里面好可怕啊，里面有好多好多坏人。而且，彼此不能见面，未免太虚幻……”

“也不能这么说，”碧落笑了笑，“不同的人对网络有着不同的看法：有人说网络是虚幻的，因为彼此看不见对方，难以分清真假；有人说网络是真实的，因为彼此看不见对方，没有利益冲突；有人说网络是虚幻的，谈情说爱到最后，见了面却还是陌生，或许就此结束；有人说网络是真实的，因为生活中总会为人的外表所掩盖，而在网络里，首先接触的是内心。虽然会有一些无聊的人，但我相信，绝大多数网上的朋友还是真诚、善良的。”

“可我还听说有网恋什么的，那也未免太不可靠了吧？在网上认识的人，我总感觉怪怪的。”

“我想，”碧落略一思考然后说，“人在生下来的时候都是互不相识的。而后，通过各种各样的途径，我们认识了很多人，包括爱人。在这各种各样的途径中，网络是其中的一种，它与其他的途径并没有什么本质的区别。如果有，那也是人们心理上的区别，是人强加上去的。”

“哦……你说的好像很有道理，可是未免太哲了一点，我有些听不大懂……”我充满迷惑地嘟囔着。

碧落呵呵笑了起来：“不明白也无妨了，只要用一颗正常心、平常心去看待这件事就好了。”

我又想了想，感觉反正也是想不明白，于是索性也就不再费脑子。“那这个月的榜上还有什么好东西啊？”我转移了话题。

“还有好多啊，像排在第4的东方快车是个不错的翻译软件，排在其后的IE5.5就不用我多说了。至于FPE和金山游侠等游戏工具相对来说已经不像从前那么火爆了。总之，网络软件以及和与网络有关翻译和转内码工具比较受欢迎。”

“被你说得我都有点动心了，我也想去试试聊天……我真想给认识我的人都带来幸福……”我原来对网络的偏见现在已经有了一点动摇。

“呵呵，好啊！那以后我们可以在网上聊天了。其实你是一颗非常可爱的小星星，我想，还是会有很多人喜欢你的。现在我们生活在这个纷扰的世界中，正需要你这样的纯情呢！犹如流入心间的默默小溪……”

“会吗？还会有人喜欢这么傻傻的我吗？”我的眼睛一亮。

“会的，一定会的！”碧落坚定地说。

看见碧落微笑着看着我，我忽然觉得特别踏实……

晶合实验室 碧落



本期幸运读者

上海	薛　照	新疆	张　珊
北京	曹　琦	广东	梁智程
安徽	张开明	河北	张保君
湖北	聂　帅	江苏	王　鹏
重庆	徐友楠	江苏	王宇鹏

以上读者将获得由**江民公司**提供的最新版KV300软件一套。

热门软件排行榜



Top 20

本期选票在插二十七页
欢迎大家投票

名称	版本号	名次	制作公司	发行方式	类型	票数	名次升降
NetAnts	V1.23	1	洪以容	自由	网络	350	○
OICQ	V99b Build 0820 Beta	2	深圳腾讯计算机系统公司	共享	网络	334	○
东方快车	世纪号	3	北京实达铭泰公司	商业	翻译	275	↑
Magicwin98	V1.3	4	INWIN TECHNOL OGY SDN BHD	共享	内码	247	↓
MagicSet	V3.3	5	蔡旋	共享	系统	232	↑
FPE	2000	6	第三波	商业	修改	212	↑
KV300	Z.15	7	北京江民公司	商业	杀毒	204	↑
Internet Explorer	V5.5	8	Microsoft	自由	网络	203	↓
FoxMail	V3.1	9	张小龙	自由	网络	188	↑
金山游侠	II	10	金山公司	商业	修改	184	↓
金山毒霸	V2000.07.28测试版	11	金山公司	商业	杀毒	181	↑
金山词霸	2000	12	金山公司	商业	翻译	172	↓
Office	2000	13	Microsoft	商业	办公	171	↑
金山快译	2000	14	金山公司	商业	翻译	170	↓
KILL98	V14.00	15	北京冠群金辰公司	商业	杀毒	165	↑
瑞星	11.10	16	北京瑞星公司	商业	杀毒	164	○
网际快车FlashGet	V0.88	17	————	共享	网络	157	↑
东方不败	2000	18	北京实达铭泰公司	商业	修改	151	○
WPS	2000	19	金山公司	商业	办公	149	○
Photoshop	V5.5	20	Adobe Systems Incorporated	商业	图形	143	↓

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.1
Winamp	V2.65
超级解霸	2000

大众软件服务快车

本期广告索引

大众软件邮购中心

热卖新品

品名	价格
爱的记忆（标准版）	38/35
爱的记忆（豪华版）	69/65
梦幻帝国—拓荒时代（简装版）	38/35
梦幻帝国—拓荒时代（精装版）	69/65
危机最前线	60/55
大刀	68/65
机甲战士	48/45
烽火三国 II	29.9/29.9
心魔	38/35
暗黑破坏神 II（标准版）	98/90
暗黑破坏神 II（豪华版）	228/200
恐龙危机	48/45
极速摩托—铃木 2000	48/45
最终战记	48/45
虚拟人生 2	35/32
古墓丽影之失落的神器	38/35
太阁立志传 II	148/135
梦幻咖啡屋	38/35
时空幻境	39/36
暗黑密石（简装版）	48/45
铁血联盟 II	48/45
近距离作战 IV —阿登反击战	48/45
最终战记	48/45
英雄无敌 III —死亡阴影	48/45
神雕侠侣（千禧）	29/25
饿狼传说 III	29.9/29.9

百宝箱

品名	价格
开天辟地 II 特惠装（送自由与荣耀）	125/100
蓝点 Linux2.0（标准版）	38/35
蓝点 Linux2.0（豪华版）	68/60
金山词霸 2000	28/22
金山快译 2000	28/22
东方快车世纪号	29/25
未来生存	68/60
Linux 游戏宝典	28/28
Linux 多媒体及模拟器具大全	28/28
Your Linux (Manderake Linux)外挂中文平台	32/32
超级保镖 2000(黄金版)	260/156
超级解霸 2000	38.8/38.8
KV300	180/156
瑞星千禧版	168/148
网页设计梦工场	129/129
电脑学校教材入门篇	35/35
电脑学校教材互联网篇	35/35
电脑学校教材流行软件篇	35/35
Tipe 2000 office 2000 电脑办公	19.8/19.8
Tipe 2000 电脑办公第一次	59/50
Tipe 2000 上网大全	139/120

攻城略地

品名	价格
特勤机甲队屏保壁纸集	35/32
帝国时代 II 攻略	15/15
西风狂诗典攻略	15/15
风色幻想攻略	15/15
青涩宝贝攻略	15/15
鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
银翼杀手权威攻略	48/48
沙丘 2000 攻略	35/35
太阁立志传攻略	32/32
古墓丽影四攻略	38/38
暗黑破坏神 II 中文官方攻略	25/25
英雄宝典——英雄无敌 3 攻略	18/18
机甲战士 III（附 CD）	23/23
攻略手札（1–2）	7/7
攻略手札（4–8）	7/7
魔鬼英豪攻略集	32/32

万智牌加油站

品名	价格
克撒传补充包	29/26
三国起始牌	58/52
三国补充包	22/22
三国预组套牌	53/48
第六版起始牌	78/66
第六版比赛用牌	99/85
第六版补充包	25/22
(英文版)玛凯迪亚起始牌	99/85
(英文版)玛凯迪亚补充包	29/26
(英文版)宿敌起始牌	99/85
(英文版)宿敌补充包	29/26
(英文版)预言起始牌	99/90
(英文版)预言补充包	29/29
万智牌专用牌夹	126/118
进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4
透明牌盒（100 张）	13/13
透明牌盒（150 张）	16/16

娱乐天地

品名	价格
超级医生 III	38/30
剑侠情缘 II	38/30
笑傲江湖	69/60
救世传说 NOX	68/62
KA–52 鳄鱼飞行中队	38/35
弥塞亚	68/60
封神榜——英雄无敌	48/45
上帝也疯狂	38/35
洛克人危机	48/45
将军：全面战争	68/60
银河创世纪 II 联盟	68/60
幸福之家 III	88/75
幸福 Liunx	48/45
神奇传说之远征奥德赛	29/25
地下城守护者	48/45
极品飞车 V 保时捷之旅	60/55
魔导异元素	38/35
太阁立志传 III	168/158
博德之门（简包装）	78/70
巫师之怒	68/60
深夜孤行者	98/85
文明 II 权倾天下	50/45
千禧八部 III	38/35
斗神传	29.9/29.9
王国兴亡录	148/128
深海钓鱼	98/90
神暗时代	28/25
退魔传说	49/45
千典游戏龙真夏	38/35
模拟人生（中文版）	60/55
英雄无敌 III 末日之刃（中文版）	38/35
风云（千禧）	39/35
劲爆极限滑雪	50/45
帝都魔域传	38/35
称霸四海	38/35
横扫千军（王国风云）	38/35
西风狂诗曲 II——暴风雨(4CD)	58/53
圣剑大陆	38/35
七国演义	38/35

大众软件邮购中心

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn



晶合软件销售连锁组织北京总店开业五周年暨迁址一周年店庆

晶合软件销售连锁组织北京总店今天已经五岁了，在过去的五年中，我们和广大消费者一起见证了中国软件业的成长，也为正版软件的推广尽了自己的一份力量。为了答谢广大消费者几年来对我们的支持，我们特在开业五周年暨迁址一周年店庆之际，开展以下优惠活动：

一、9月23、24日，光临晶合总店并填写调查问卷的朋友，即可参加抽奖。

二、9月16-24日，在晶合总店购买软、硬件产品的朋友，即可获赠精美礼品一份。

三、9月16-24日，在晶合总店购物的朋友，有机会获赠优惠卡一张，持卡在一年内购物可享受8-9折优惠。

四、9月16-24日，在晶合总店有大量软件特价销售。

五、9月16日-10月15日，在晶合总店购买教育软件，可享受八五折优惠。

礼品赠完为止。

首届“新疆文化书市”将在乌市举行

首届“新疆文化书市”将于2000年9月30-10月9日（十天）在乌鲁木齐市新疆国际博览中心举行，此次展会将西部开发与假日经济充分结合起来，展示西部文化，汇集图书、杂志、电子出版物、网络电子商务与相关信息技术产业文化。欢迎各大出版社、电子出版社、杂志社、电子商务公司参展。

主办单位： 新疆文化市场领导小组办公室
乌鲁木齐市文化市场领导小组办公室

承办单位： 新疆文化市场报社
新疆华顺电子科技书店

联系电话：（0991）2814402、2810057、2832697

联系人： 韩浩

手机： 13809939613

传真：（0991）2810057、2863362

新建分部

丹东科宇电脑书店

地址：丹东华美科技大厦3楼A13

电话：0415-2829874

联系人：唐雷

大连司南软件

地址：大连市中山区胜利广场28号XYZ数码特区B2F 2034-1

电话：0411-2503067

联系人：夏重

分部支持（排名不分先后）：

●晶合上海钜隆	62104588	●晶合郑州分部	6993569	●晶合吉林大众分部	2486201	●晶合郑州东方分部	5905967
●晶合苏州沧浪	7246529	●晶合大连维尔	3635721	●晶合南京新高	3352862	●晶合山西威远分部	4132971
●晶合新疆华顺	2814402	●晶合成都劲邦分部	5236552	●晶合西藏分部	6813383	●晶合石家庄汇达分部	13803339200
●晶合南宁晶合专卖店	2621521	●晶合汕头超俊分部	8860856	●晶合新乡分部	3024847	●晶合常州迅达分部	8117080
●晶合长春安航	5656612	●晶合宁波今日	7248229	●晶合莆田三超分部	2683555	●晶合宜昌中艺科技	6758546
●晶合济南洪恩科技	6980984	●晶合太原和生	7234490	●晶合无锡万科分部	2733188	●晶合银川恒飞公司	4114796
●晶合厦门金科达分部	2099935	●晶合遵义天地	8633815	●晶合河北衡水分部	2057887	●晶合张家港专卖店	13706220376
●晶合西安辉煌分部	5529833	●晶合哈尔滨金北方	6415498	●晶合成都天翔分部	5078927	●晶合敦煌大宇分部	8933125
●晶合兰州专卖店	8261784	●晶合开封大众电脑	5958268	●晶合山东日照分部	6451069	●晶合坤宇分部	6660709
●晶合昆明棒子	5176880	●晶合天津展望	27830166	●晶合甘肃玉门分部	3253489	●晶合内蒙呼市超越电脑店	4311947

晶合软件销售连锁组织主力承销



北京乐亿阳趋势有限公司

北京市西城区阜外北营房东里13号院 今儒商务大厦B座368室 邮编：100037

电话：010-68305866/7 传真：010-68305865

support@trendmicro.com.cn www.PC-cillin.com.cn



PC-cillin·新领

乐亿阳趋势系列杀毒 TREND

40无毒 十分方便

升级版

自动升级

借助互联网，可以实现在线自动下载并安装病毒码和升级杀毒引擎功能。动态跟踪并保障与厂家最新版本同步。自动升级频率可以灵活设定，从每周一次到每天一次……全部自动进行，自动完成，无需干预，无人值守……

自动杀毒

实时监控功能的防火墙，会自动监视一切进出系统的文件程序及数据，包括电子邮件、上下传的压缩文件、启动程序等。发现病毒，立即拦截并予以杀除；另一方面，用户可以设置灵活的预约扫描任务，进行各种查杀病毒工作……

自动????

?!

注意

PC-Cillin的防毒理念和软件使命是创造一个干净无毒的计算机操作运行环境并保持使之永远远离病毒和其它不安全因素的侵扰。因此，在安装本软件的同时，首先必须要进行的就 是一个对目标电脑全部系统存储空间的彻底清查、扫描工作。

这项“清理门户”的工作是今后防毒保安工作的前提与开端，它的至关重要体现在是我们防胜于杀，预防为主，防患未然的先进的反毒设计思想的根本体现，这第一步的顺利完成，意味着您的系统已彻底没有了病毒隐患……

分部支持（排名不分先后）：

				●晶合河北衡水分部	2057887
●晶合上海钜隆	62104588	●晶合汕头超俊分部	8860856	●晶合成都天翔分部	5078927
●晶合苏州沧浪	7246529	●晶合宁波今日	7248229	●晶合山东日照分部	6451069
●晶合新疆华顺	2814402	●晶合太原和生	7234490	●晶合甘肃玉门分部	3253489
●晶合南宁晶合专卖店	2621521	●晶合遵义天地	8633815	●晶合郑州东方分部	5905967
●晶合长春安航	5656612	●晶合哈尔滨金北方	6415498	●晶合山西威远分部	4132971
●晶合济南洪恩科技	6980984	●晶合开封大众电脑	5958268	●晶合石家庄汇达分部	13803339200
●晶合厦门金科达分部	2099935	●晶合天津展望	27830166	●晶合常州迅达分部	8117080
●晶合西安辉煌分部	5529833	●晶合吉林大众分部	2486201	●晶合宜昌中艺科技	6758546
●晶合兰州专卖店	8261784	●晶合南京新高	3352862	●晶合银川恒飞公司	4114796
●晶合昆明棒子	5176880	●晶合西藏分部	6813383	●晶合张家港专卖店	13706220376
●晶合郑州分部	6993569	●晶合新乡分部	3024847	●晶合敦煌大宇分部	8933125
●晶合大连维尔	3635721	●晶合莆田三超分部	2683555	●晶合坤宇分部	6660709
●晶合成都劲邦分部	5236552	●晶合无锡万科分部	2733188	●晶合内蒙呼市超越电脑店	4311947

39.9元

互联网时速 个人电脑 反病毒软件


着迷电影英语
看经典名片 学着迷英语
飘


着迷电影英语
看经典名片 学着迷英语
蝴蝶梦


着迷电影英语
看经典名片 学着迷英语
小妇人


着迷电影英语
看经典名片 学着迷英语
双城记


着迷电影英语
看经典名片 学着迷英语
绿野仙踪


着迷电影英语
看经典名片 学着迷英语
呼啸山庄

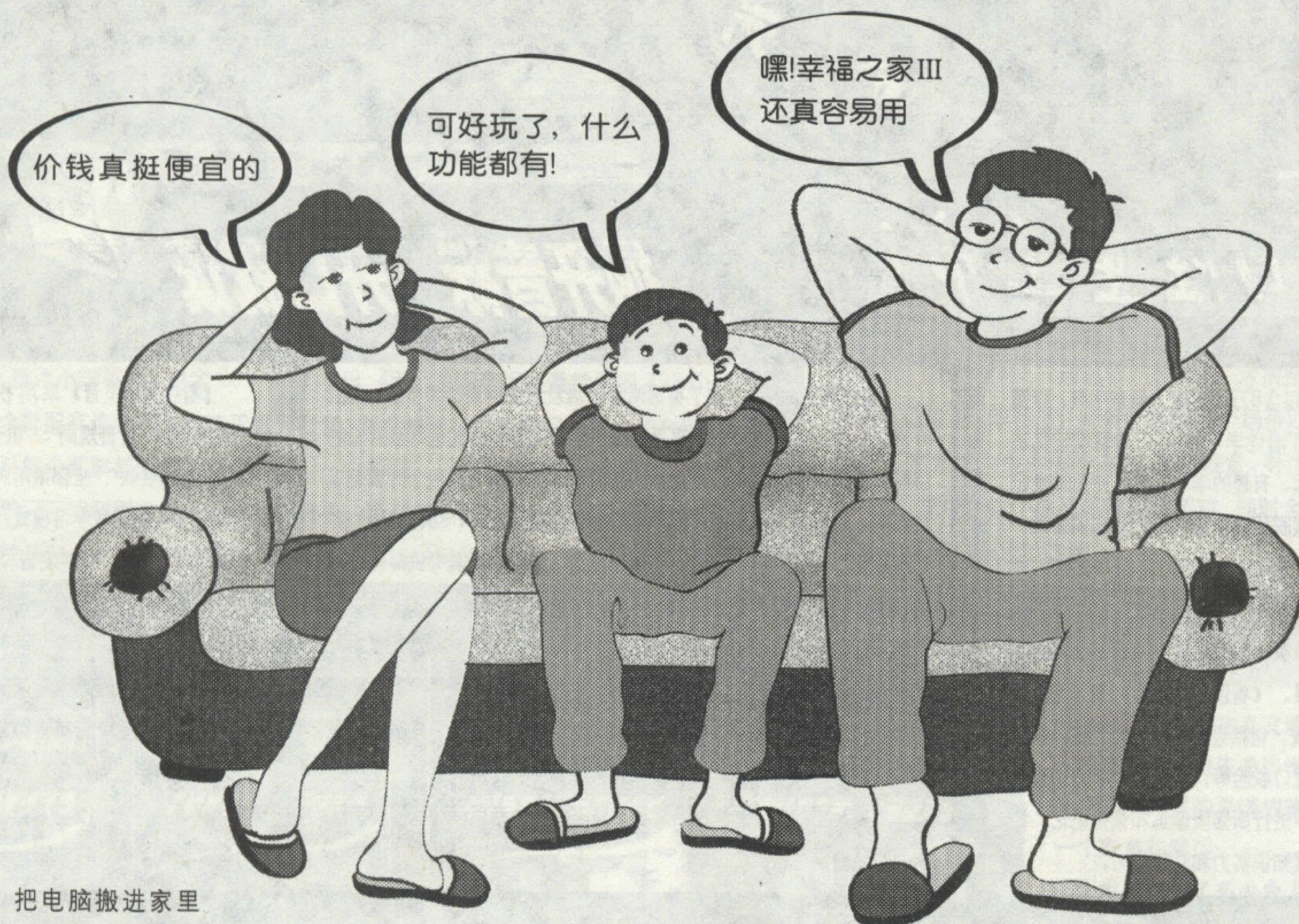

着迷电影英语
看经典名片 学着迷英语
傲慢与偏见


着迷电影英语
看经典名片 学着迷英语
卡萨布兰卡


着迷999



呵，我的家，幸福的家



把电脑搬进家里
新奇和烦恼一起来
电脑那么难学
如果没有幸福之家III
怎么才能玩得转
联想幸福之家III
场景式功能操作平台
真正把家搬进电脑里


幸福之家 工作室

联想幸福之家系列软件

幸福之家III……5CD 88元
幸福网事通……1CD 18元
幸福打字通……1CD 18元
幸福单词通……1CD 18元
幸福视聆通……1CD 18元
幸福家事通……2CD 28元
幸福理财3.0……1CD 28元
益智游戏……1CD 18元
卡片大师……1CD 18元
联想电脑学校……1CD 18元

北京万众合力 010-82628933
北京北纬机电 010-82665004
北京百年树人 010-82657460
山西伙伴 0351-7044553
济南三联 0531-6091904
黑龙江柯远 0451-3677555
大连中智 0411-3630543
大庆北联 0459-6289316
长春东联 0431-5674403
武汉德发 027-87860998
深圳联宇通 0755-3780233
广西计算机 0771-5333516
海南威龙 0898-8540137
郑州润恒 0371-3850064
西安志诚 029-7852745
兰州天地 0931-8276688
新疆虹联 0991-2827638
宁夏电通 0951-5013544
成都联信 028-5439668
云南巨星 0871-5128502
贵阳太阳 0851-6570172
福州奥神 0591-3702420
南京南联 025-4409101



联想软件 北京8688信箱 联想电脑公司软件事业部 咨询电话：(010)62986638-软件技服
http://www.legend.com.cn/lcs E-mail: softsupt@legend.com.cn

Linux 核心探密

揭开 Linux 进程管理的秘密，带你学习核心软件技术。
冲浪公司突破 Linux 最大进程数限制的源代码和技术文档。



冲浪 Linux 3.2



XteamLinux

标准版 ￥28
精装版 ￥58

www.xteamlinux.com.cn

Xteam
SOFTWARE
冲浪平台(中国)软件公司

冲浪平台（中国）软件技术有限公司出品

地址：北京市海淀区上地五街5号 高立二千大厦三层 100085

技术支持：010-62987954/7955 • 传真：010-62976015 • 网址：www.xteamlinux.com.cn • 电子邮件：support@xteamlinux.com.cn

总承销：**北京连邦软件有限公司**

北京太平洋 010-82667196
北京百脑汇 010-65995834
成都 028-5212697
杭州 0571-8853577
沈阳 024-23921186
重庆 023-63509161
济南 0531-6017142
合肥 0551-2817190
北京海龙 010-82663011
武汉 027-87871204
昆明 0871-4167946
上海 021-63260303
广东 020-87572481
长春 0431-5635251
乌市 0991-2830665
天津 022-27383000
北京硅谷 010-82626302
郑州 0371-5908767
深圳 0755-3229263
南京 025-4408854
大连 0411-4321308
长沙 0731-4465427
哈尔滨 0451-2523935

北京京里仁计算机技术有限公司

北京太平洋 010-82667386
北京公主坟 010-68515544-2048
南京新高 025-3371350
烟台松华 0535-6278744
温州 0577-8359541
漳州金科达 0596-2030060
昆明威豪 0871-5124740
长沙卓越 0731-2232575
大连最新书店 0411-3634944
北京百脑汇 010-65995784
上海茂立 021-63226198
青岛力邦 0532-3876906
西安力拓 029-7859940
沈阳希望 024-23960172
广州天高 020-83795037
武汉精旭 027-87805073
合肥三星 0551-3633865
北京现代 010-82619601
南京探路人 025-4812172
济南长川 0531-8544748
河南希望 0371-5728136
深圳伊登 0755-3782102
厦门金科达 0592-2202012
辽宁抚顺 0413-2639011
哈尔滨东港 0451-2516898

同贺《东方影都》即将上市

● 个人上网 智能平台

东方虹

上网可以更轻松



首批特惠价

29元

截止至9月12日

专业品质 同一界面集成上网全部功能，上网不再是难题喽！

人性化设计

网上点点：浏览网页更轻松
80=2：同时打开80个网页窗口，仅相当于2个IE窗口所占资源
远程邮箱管理：不用登陆网站，本地即可管理全部远程邮箱
特快专递：邮件收发更准更快
实时呼叫：通过收发邮件,实现网上聊天
多线程下载：使你下载多快好省
一键上网：免去繁琐程序，一键连接互联网
灵通拨号：内置全国400多个ISP账号，上网无界限
重要邮件直接通知手机呼机……多功能不一一列举。

全面兼容 邮件功能完全兼容outlook、outlook express foxmail、等的通讯录、地址簿的导入导出

系列荣誉产品 东方快车 东方网神 东方不败 东方网译 东方影都 东方购物王 东方网页王 东方拍卖王



实达铭泰
地址：北京市海淀区白石桥路18号 中电信息大厦六层 邮编：100086
电话：010-62501955 传真：62501718 Email:sunv@sunv.com

"所有杯" 网页制作大赛 大奖揭晓

无需网页技术,《东方网页王》助你轻松制作精美主页

获奖名次	网站名称	网站类别
第一名	风儿网站	生活站点
第二名	北窗，给你感觉	个人站点
第二名	康逸飞律师在线	新闻与媒体
第三名	weapons之家	个人站点
第三名	精彩热线	电脑网络

以上获奖作品创意鲜明、内容丰富，充分利用了《东方网页王》提供的资源。页面整体效果表现不俗！

欲知奖品详情、纪念奖名单请登陆：www.sunv.com请获奖作者速与我公司联系。

开学了，
又要去结识新的朋友，
又要向大家展示全新自我，
你——想有一个新的开始吗？想在网上做个网站向所有人展示你的个性魅力吗？
《东方网页王》能实现所见即所得的编辑方式，还有免费域名和主页空间，更能为你提供50多个风格迥异的网页模版，300多兆海量素材库，你只需挑图片、写文字，就能拥有自己的网站！
如果你有所打算，就先到获奖者的网站上取取经吧！
如果你已充满信心，就早早准备，参加下一次比赛吧！

腾图电子出版社 出版



实达软件 实达铭泰 地址：北京海淀区白石桥路18号中电信息大厦六层 电话：010-62501955 网址：www.sunv.com

■请将此问卷寄回（复印及传真、mail有效）

中国第一套自助软件

——掀起影音播放革命

此款软件开发初期，我们分析了现有全部**多媒体播放软件**，并且还根据上万名用户的建议及测试，本着完善和创新的精神，制作了如下功能。但我们的目标远不止如此，**“以人为本”**是我们的追求，我们将为您度身定做一款精品播放软件（请在□处划✓），就能得到最贴心的享受！告别功能繁冗又不实用的传统软件时代吧，一切精彩，由**《东方影都》**播放！不仅如此，所有回信的读者都将成为此软件的品质监测顾问，名字也将被永远地刻在软件中！**还有100名幸运读者将赢得价值不菲的奖品！具体奖项将刊登在下期《电脑报》的广告中，敬请留意！**

东方影都即将问世

VCD、DVD播放

□半速播放 □倍速播放 □四速播放 □双碟连放 □倒播功能
□自动播放并记忆上次播放的位置 □抓图并可存为bmp、gif、jpeg等格式
□局部放大图像并保存□全屏播放时自动消隐鼠标
□可制作windows动态、静态桌面、屏保
□播放VCD、DVD时支持录像，并输出成avi、mpeg或ram压缩文件

CD、mp3播放

□多种环绕音质选择 □卡拉OK功能，并制作个人MTV □调节音质显示波形
□可录制播出的声音（包括话筒中的声音），并输出为wav、mp3及ram等格式

实时影讯节目预告、

□最新新闻、影讯、影片介绍、经典剧本、改编小说、音乐教程推荐
□支持网上查询搜索VCD、DVD、CD、mp3的最新光盘信息及网上定购
□多种网上交易方式、送货上门或者货到付款
□电台、电视台、影片、影视音乐经典排行榜 □提供电视预告及收视指南
□电影精彩片断、音乐经典排行榜点播 □支持影讯信息、音乐厅信息查询订票

其它功能

□全面兼容Windows9X、WindowsNT、Windows2000 □各种快捷键设置
□读烂碟、无文件碟更出色 □鼠标拖动文件自动播放、并在播放栏中进行点播
□自动识别CD、VCD、DVD □转换音视频格式 □人性化操作、简单的界面设置

关于广告

1、您最喜欢的广告词________________
2、您最喜欢的广告形式________________
3、您最希望的产品名称____________4、您能承受的价格____________
4、您了解我公司下列哪些产品?
□东方快车 □东方网神 □东方不败 □东方网译 □东方虹 □网络大本营
□东方网页王 □东方购物王 □东方拍卖王
5、您的个人资料
姓名：______性别：____身份证号码：____________邮编：______
联系地址：____________________联系电话：____________



北京实达铭泰 地址：北京市海淀区白石桥路18号 中电信息大厦六层 邮编：100086
电话：010-62501955 传真：62501718 Email:sunv@sunv.com

洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

上网锁定：www.HongEn.com

不懂英文怎么办？

热卖中

从零开始 学英语

零的开始 百分的成就

《从零开始》，一个使毫无英语基础的人在短时间内成为一个出类拔萃的英语高手的神奇英语软件。

《从零开始》就是要在短时间内实现从0到100的传奇突破，它将令您在几天之内彻底消除对英语的畏惧，伴您从听、说、读、写到译，轻松步入英语学习的深处，实现几个月成为英语高手的梦想！

《从零开始》秉承洪恩英语系列软件的"交互性强"和"人性化"的特点，语音识别技术、即指即译等卓越功能，彰显洪恩软件的卓尔不凡！

- 一、英语直读：从最基础的A、B、C开始，先进的"英语直读"学习法，让您见到单词就可准确读音；
- 二、铺路石：100句特色句子、300个特定环境培养您的语感，让您脱口而出纯正英语；
- 三、点石成金：攻破"纷繁复杂"的语法，轻松动画演示将使您觉得英语语法不再"枯燥"；
- 四、日常会话：合理的学习流程设计，轻松的练习，让您在生活中运用自如；
- 五、日积月累：融汇各种记忆单词的绝妙方法，背单词就是简单！
- 六、魔力训练：经典1000句，感受"轰炸"式训练，印象当然深刻。
- 七、千锤百炼：深入剖析常用语言点。
- 八、考试天地：高考、自考、职称考试等"实弹演习"，更有详尽的解答。

《从零开始》不仅可以使从未接触过英语的人迅速步入英语殿堂，对有过一定基础却又放下多年的人同样效果明显，就是苦读多年英语水平依然没有太大提高的人也可以通过《从零开始》突破自己的极限！

2000年度中国十佳软件品牌揭晓：『洪恩软件』入选十佳品牌。







8张教育软件光盘
配套教材 (148+2)元/套
赠超强智能英语学习机工具软件、学习专用话筒耳机

技术服务部：010-62634069/70 会员部：010-82619096 邮购部：010-82610167 365热线：13901358406/13801164741

邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮编：100084 E-mail:human@goldhuman.com

武汉服务部：027-87861407/13607140724 广州服务部：020-38802184/13809776340 上海服务部：021-64387972/13701746682

深圳服务部：0755-3780575/13902983390 西安服务部：029-8224976/13700236137 成都服务部：028-5238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版

iWPS.net上网咖啡

——内嵌WPS2000核心功能的智能上网平台软件



内嵌WPS 2000核心功能的网络办公软件

集文字处理、电子表格、图文混排、图象处理以及电子邮件等强大功能于一体，可以编写出版式更漂亮、表达更清楚的电子邮件；

支持WPS、DOC、HTML等多种文件格式。

体贴中国国情的电子邮件系统

邮件病毒不用怕——接收邮件中，直接检查邮件病毒，定期升级病毒库。

邮件堵塞不用愁——直接删除邮件服务器上的垃圾邮件；全面兼容OutLook Express、Foxmail等常用邮件系统。

快速便捷的中文网络浏览器

更快速浏览网页——同时打开多个网页，占用资源仅相当于打开一个浏览器窗口，刷新速度快。

更便捷中文网址服务——比如想上"新华社"网站，只需输入"新华社"或拼音首字符缩写"xhs"，即可进入。

轻松下载并流畅阅读电子图书阅读器

在iWPS.net中输入书名，比如《乱世佳人》，就可以在互联网上自动检索数以万计的图书，并下载到电脑上离线阅读！

支持滚屏、全屏阅读及多种文字与屏幕配色方案——轻松体验用电脑读书破万卷！



正版标志：内置雀巢咖啡

零售价：38元

超值赠送

一键上网
智能拨号
万能五笔
88款方正字库
中文网页编辑器

北京分销商		联想公司	010-62988888	太原连邦	0351-4120673	哈尔滨希望	0451-2510446	武汉天问	027-87874577
北京连邦软件	010-62525338	鸿达电子	010-68745755	东北区		哈尔滨瑞利	0451-6260102	武汉外文书店	027-87822818
北京万众合力	010-82627435	金帆顺通快递	010-64295569	沈阳希望	024-23909650	哈尔滨金北方	0451-6415498	武汉华书店	027-83783766
北京正普软件	010-82671133	外地经销商		辽宁华储	024-23882911	大庆金银来	0459-6319892	长沙连邦	0731-4457950
晶和顺达	010-82634097	天津津科	022-27383000	沈阳连邦	024-23842237	呼市赛乐氏	0471-6957968	长沙德智	0731-4458868
天极信息	010-82657868	天津连邦	022-27402940	北方图书城	024-23891129-4420	包头连邦	0472-2132613	湖南经济	0731-4152999
北京圣比尔	010-62527962	天津贝尔森	022-27308188	沈阳赛乐氏	024-23882382	华中区		长沙惠友	0731-4130006
北京里仁公司	010-62615307	石家庄连邦	0311-6978123	大连连邦	0411-4321308	武汉连邦	027-87889385	南昌希望	0791-6234342
北京树人	010-82658156	石家庄正扬	0311-6042237	大连最新书店	0411-3634944	武汉凡高	027-87884793	南昌赛乐氏	0791-6310215
北京育碟苑	010-82656590	石家庄鼎新	0311-8611094	长春连邦	0431-5635251	武汉赛乐氏	027-87877246	河南连邦	0371-3944977

个好汉 三个帮

用新款软件 做个性主页 丰厚大奖等您拿

网页制作
WebSphere HomePage Builder™ 2001

真诚价 148元



智能词典
HomePage Dictionary™ 2000

真诚价 48元



翻译家
HomePage Translator™ 2000

真诚价 48元



中图"IBM网页制作2001" 全国主页制作大赛

为了迎接网络新经济时代的到来，更好地普及互联网应用知识，提高用户的使用水平，中国图书进出口(集团)总公司、IBM和中图信息术有限公司于2000年7月5日至2000年12月28日期间联合举办"IBM网页制作2001"全国主页制作大赛，大赛的奖项设置如下：

一等奖(1)人	奖金5000元
二等奖(3)人	奖金2500元
三等奖(8)人	奖金500元
纪念奖(100)人	火爆游戏光盘1套

详细内容请查阅

http://www.ibmhb2001.cnpeak.com

中图总公司：010-65002896
中图上海公司：021-62183663
中图大连公司：0411-2809181
中图广州公司：020-86505965
中图西安公司：029-7279755
中图深圳公司：0755-3777616
世界图书出版公司：010—64077922
中图读者俱乐部：010-65063049
中国科学文化音像出版社：010-64014887
总经销:中国图书进出口(集团)总公司
http://www.ibmhb2001.cnpeak.com

IBM

IBM销售热线：800 810 1818-5077

中国图书进出口(集团)总公司

中图销售热线：010-65002896

金山词霸.net 2001

9月23日 劲爆上市

金山词霸.net 2001 四向网际大词海

For Windows 95/98/2000

● 美语双解 荟萃多部权威词典

新增：美国名牌词典英汉双解版

斥资数百万引进《美国传统辞典》（The American Heritage Dictionary），该词典与牛津、朗文、韦氏齐名，包含96000余词条，二十余万例句，美语英汉双解原汁原味，营造出纯正美语语言环境。

新增：三部词典和五套专业词库

所含词典数达到12部，专业词库达32套，总计二亿多字、700多万专业词条。

至此，英英、英汉、汉英、汉汉四向查词的超大词海横空出世，令任何普通词典望尘莫及。

32套专业词库

机械 石油 化学 电信
环境 能源 医学 经济
建筑 冶金 广播 地质
汽车 电力 造纸 船舶
纺织 航空 贸易 法律
会计 商务 农林 电脑
海洋 消防 机电 进出口
心理学

12部权威词典

《美国传统辞典》
《新英汉法学词典》
《现代英汉综合大词典》
《现代英汉词典》
《朗文综合电脑辞典》
《朗文清华英汉电脑词汇》
《汉英英汉经贸大词典》
《国际标准中文大字典》
《现代商务英汉汉英大辞典》
《高级汉语词典》
《图解词典》
《最新会计师英汉汉英大辞典》

● 国际内核 网络无限扩充词库

采用国际化内核，可挂接全球多国语言词库，并实现同屏显示。

查词时点击搜索按钮，高速搜索相关网站，查询范围无限延伸至整个网络。

● 即指即译 贴心着想用户需求

可在任意窗口下对中英文词汇进行即时对译，新增热键，自主控制屏幕取词方式。

把所有查过的单词自动添加到“生词本”，可随时调出详细解释、大量习题，温故而知新。

新增复制、保存、打印等快捷按钮，使用更加得心应手。

● 准确发音 自由调节语音语速

国际顶尖的TTS全程语音技术，实现任意英语单词准确发音，流畅朗读整句、整段乃至整篇的英文文档，语音语速自由调节。

零售价 38元 升级版19.8元

上市前请到www. joyo. com预订（指定预订网）

特约经销商(之一)

中央区	
北京连邦软件	010-62525338-8309/82618051
北京万众合力	010-82627435-813/815
北京正普软件	010-82624500-627/628
晶和顺达	010-82634097
天极信息	010-82657868-603
北京圣比尔	010-62527962-8011/8012
北京里仁公司	010-62615307
北京树人	010-82658156
北京育碟苑	010-82656590
联想公司	010-62986638
鸿达电子	010-62630457-8023
天津津科	022-27383000
天津连邦	022-27402940
天津贝尔森	022-27308188
石家庄连邦	0311-6978123
石家庄正扬	0311-6042237
石家庄鼎新	0311-8611094/8611243
太原连邦	0351-4120673

东北区	
沈阳希望	024-23909650
辽宁华储	024-23882911
沈阳连邦	024-23842237
北方图书城	24-23891129-4420
沈阳赛乐氏	024-23882382
大连连邦	0411-4321308
大连最新书店	0411-3634944
长春连邦	0431-5635251
哈尔滨希望	0451-2510446
哈尔滨瑞利	0451-6260102
哈尔滨金北方	0451-6415498
大庆金银来	0459-6319892
呼市赛乐氏	0471-6957968
包头连邦	0472-2132613

北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 电话：（010）62524868 传真：（010）62638287 信箱：北京市9605信箱3分箱
邮编：100086 HTTP://WWW.KINGSOFT.NET 咨询热线：(010)62524868转678 免费咨询电话：800-810-5770 （限北京）
E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET 订货热线：(010)62638312 欢迎邮购 邮资免费 邮购电话：(010)62524868-537

金山 KINGSOFT



上市前请到www. joyo.com预订(指定预订网)

金山词霸.net 2001 四向网际大词海

For Windows 95/98/2000

零售价38元　升级版19.8元

中国软件.net的大幕已经拉开。

这是全国第二款.net 软件。它绝不仅仅存在于你的PC——尽管它的桌面功能已足以让你惊诧。

它生命中另一半意义在于互联网——

- **网络扩充词库：** 在你查词或取词时，只需轻点搜索按钮，所查词汇的相关网站、网页一览无余，无限扩大查询范围。
- **词库随时下载：** 国际化内核，可挂接从网上下载的最新专业词库，还可以挂接日语、德语等其他语种词库，成为多语言词典。
- **网络冲浪导航：** 精挑细选30000余条中文网址，提供重点网站详细介绍。无须上网，输入关键词即可查找相关站点的地址。
- **网络新闻浏览：** 不需打开网页，在词霸窗口内即可浏览即时更新的网上新闻。
- **强大后台支持：** 全新改版的金山词霸网站，支持网上实时查询，提供下载词库，及时更新信息，与你桌面上的词霸实现无缝对接。

特约经销商（之二）

华中区	
武汉连邦	027-87889385
武汉凡高	027-87884793
武汉赛乐氏	027-87877246
武汉天问	027-87874577
武汉外文书店	027-87822818
武汉新华书店	027-83783766
长沙连邦	0731-4457950
长沙德智	0731-4458868
湖南经济	0731-4152999
长沙惠友	0731-4130006
南昌希望	0791-6234342
南昌赛乐氏	0791-6310215
河南连邦	0371-3944977
河南希望	0371-5728136
郑州赛乐氏	0371-3944962

华西区	
重庆天极	023-63620624
重庆连邦	023-63538239
重庆希望	023-68790930
四川连邦	028-5240280
成都新四方	028-5444147
成都济利	028-5217234
成都赛乐氏	028-5452657
昆明黑马	0871-5134930
昆明连邦	0871-4138178
昆明威豪	0871-5144846
昆明棒子	0871-5166051
陕西辉煌	029-5530853
西安日月	029-5527602
新疆辉煌	0991-5826655
贵阳兄弟	0851-5894210
兰州科创	0931-8262079
新疆华顺	0991-2810057

华南区	
广州南软	020-87532791
广州骏网	020-87531488
广州黑马	020-87518008
广东连邦	020-87572481
深圳书城	0755-2073276
福州连邦	0591-7811693
海南希望	0898-8511848
广州金碟	020-87569092
广州思富特	020-87509952
广州天高行	020-83790899
深圳连邦	0755-3220641
深圳伊登	0755-3782602
福建希望	0591-7601824
海口连邦	0898-8540137
南宁连邦	0771-5315399

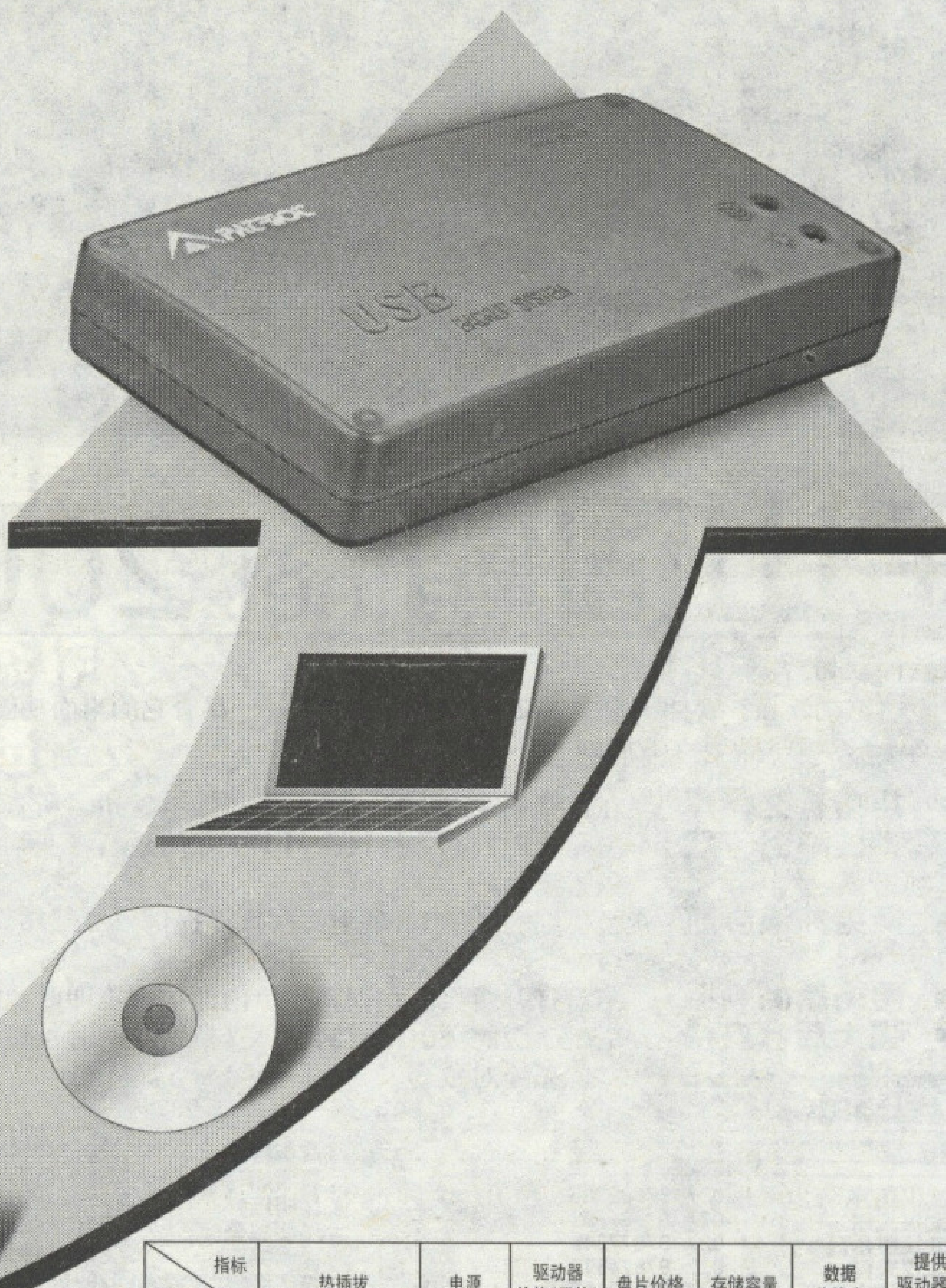
华东区	
上海茂立	021-63226198
上海连邦	021-63735610
上海新华书店音像公司	021-63618145
南京连邦	025-3364289
南京探路人	025-4526432
杭州美迪	0571-8271301
杭州南北	0571-8073048
合肥连邦	0551-2822963
上海赛乐氏	021-63743028
南京新高	025-3371350
徐州连邦	0516-5606665
杭州连邦	0571-8853577
济南长川	0531-8559435
烟台金石	0535-6623036
青岛力邦	0532-3884825
苏州沧浪精华	0512-7246529

地址：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　电话：010-62524868　传真：010-62638287　信箱：北京市9605信箱 3 分箱
邮编：100086　HTTP://WWW.KINGSOFT.NET　咨询热线：010-62524868转678　免费咨询电话：800-810-5770（限北京）
E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET　订货热线：010-62638312　欢迎邮购　邮资免费　邮购电话：010-62524868-537

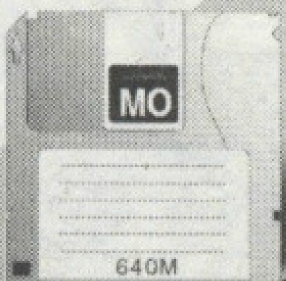


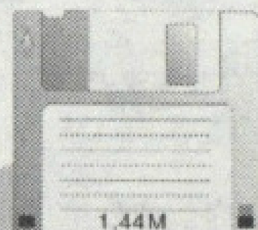
爱国者 USB移动存储器

太方便了！



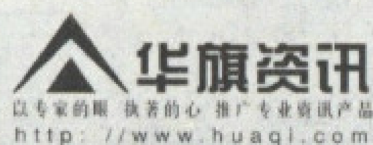
您的数据、电子文件携带方便吗？用软盘容量太小，ZIP、MO、光盘、笔记本又太不方便。现在爱国者USB移动存储器到来了，轻巧便携的体积，只有随身听大小。支持热插拔，安装使用简单方便。相当于20-120张光盘的超大容量，高达12MB/S的高速传输速率，存取方便快捷。以及先进的抗震、防磁、耐高温、高寒的特性。让您的电子文件自由自在、轻松自如的移动，把办公室带在身边。爱国者USB移动存储器真是**太方便了！**





指标 / 种类	热插拔	电源	驱动器价格(平均)	盘片价格	存储容量	数据传输率	提供驱动器服务
爱国者USB移动存储器	USB 无须电源	无需	2800（5G）	无需盘片	5G-30G	12MB/S	一年保换
光盘刻录机	普通、须电源	需	2000-3000	60-120	640MB	1.5MB/S	一年保修
MO驱动器	普通、须电源	需	2500	50-100	640MB	1.5-5.9MB/S	一年保修
ZIP驱动器	普通（可选USB）、须电源	需	1800	150-200	250MB	1.7MB/S	一年保修

移动存储新概念



诚征各地代理

北京华旗资讯：010-62566688
南京华旗资讯：025-3681029
广州华旗资讯：020-87535410
杭州华旗资讯：0571-5127751
西安华旗资讯：029-5536928
成都华旗资讯：028-5442892
上海华旗资讯：021-54901747
武汉华旗资讯：027-87646735
沈阳华旗资讯：024-23846852
乌市华旗资讯：0991-5830742

西安鼎原 029-8495355
大连华城 0411-3635448
桂林大众 0773-2834275
郑州佳利 0371-3845396
哈尔滨博仁0451-2545760

天津求实 022-27415648
唐山万特 0315-201207
新疆力普 0991-5837454
洛阳乐敏 0379-4881715

成都西域数字 028-5457030
青岛天昌电子 0532-3809426
秦皇岛瀚正 0335-3039330
济南未来之路 0531-8521748

ó = apple ≠ 苹果

你想过用英语思考吗？

9月23日劲爆上市

上市前请到www. joyo.com预订(指定预订网)

金山词霸.net 2001 四向网际大词海

For Windows 95/98/2000

零售价38元 升级版19.8元

刚开始学英语时，我总是在课文旁边密密麻麻的注满了汉语解释。英语老师看到后对我说：“要想学好英文，必须学会用英文解释英文，养成用英语思考的习惯。”

■巨资引进美国权威词典

新版金山词霸斥资数百万引进《美国传统辞典》（The American Heritage Dictionary），该词典与牛津、朗文、韦氏齐名，在美国著名网上书店亚马逊（Amazon.com）的词典销售排行榜中名列第一，并获得该书店评出的“编辑选择奖”。

■不可多得的英语工具书

包含96000余词条，二十余万例句，原汁原味的美语英汉双解，营造出纯正的美语语言环境，让你学会用英语思考，是英语学习的极佳参考资料。用英文原版词典，始终领先一步的英语学习方法！

金山词霸.net2001与金山词霸2000 *13*项内容功能对照

内容与功能	金山词霸2000	金山词霸.net 2001
美语英汉双解	无	引进《美国传统辞典》，具备英汉双解功能
查词方向	三向（英汉、汉英、汉语）	四向（英英、英汉、汉英、汉语）
词典与词库数量	8部权威词典，27套专业词库	11部权威词典，32套专业词库
图解词典	无	2000多幅精美图片，让查词充满乐趣
TTS语音技术	不可调语音语速，单一女声发音	任意调节语音语速，多种声效可选
屏幕取词方式	右键取词	提供多种取词方式，任意选择
生词本	简单历史记录	所有已查词汇都有记录，并提供详细解释、相关练习
网络搜索	无	网络无限扩充你的词库，获取海量相关信息
.net网站支持	纯单机软件	词霸网站提供在线查询，使软件应用从桌面延伸到网络
词库更新方式	一般一年更新一次	网上随时下载
中文网址资源	近2000条	30000多条，并有重点网站详细介绍
复制、打印、保存	通过下拉菜单中的选项实现	主界面中设置快捷按钮，极其方便
界面换肤	6种界面方案	提供更多时尚界面，随时下载最新界面，还可以定制

地址：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 电话：010-62524868 传真：010-62638287 信箱：北京市9605信箱3分箱
邮编：100086 HTTP://WWW.KINGSOFT.NET 咨询热线：010-62524868转678 免费咨询电话：800-810-5770（限北京）
E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET 订货热线：010-62638312 欢迎邮购 邮资免费 邮购电话：010-62524868-537



蚁巢时尚生活软件



和鱼儿一起畅游

介绍金鱼、热带鱼、海水鱼三大类200多个品种，内含近600余幅精美图片、40余幅AVI，带您进入奇异的水中世界。

《水族世界》带您进入一个色彩斑斓的水族世界



一脚踏在西藏高原的大地上

向您详细介绍了全国31个省市600多个景点，内含近1000余幅精美图片、数10幅AVI、另外赠送《中国帝王陵》多媒体光盘。

《中国旅游》使您足不出户，饱览华夏风光，窥探帝王文



插花与美容一样增添您的气质

不用上家政课，也不用涉足礼仪学校，只需要在键盘上轻松一点，再加上一些随手拈来的简单工具与材料，您就能创造出美与温馨。

美好生活从《花之招展》开始



欣赏美食

向您介绍了如中秋节、春节、重阳节等节日食谱以及婴儿食谱、考生食谱、减肥食谱、健康食谱等，展示了中国"京、粤、沪、川、闽"五大菜系中的400多道名菜。

《食全食美》让您吃出文化、吃出健康

陶 冶 自 我 品 味 生 活



《水族世界》
(1CD)
(建议零售价：49.9元)



《中国旅游》
(3CD)
(建议零售价：49.9元)



《花之招展》
(1CD)
(建议零售价：49.9元)



《食全食美》
(2CD)
(建议零售价：49.9元)



《中国古典文学》
(1CD)
(建议零售价：49.9元)



《家庭医疗保健》
(1CD)
(建议零售价：49.9元)

蚁巢时尚生活"1+1"活动细则：

凡在11月31日以前购买本公司时尚软件系列的任一产品（除《网事如风》之外），并将内附的回执卡寄回本公司的客户，即可获得我公司赠送的其它任一产品一套。



北京蚁巢科技有限责任公司
地址：北京市海淀区上地六街17号
康得大厦二层6211室
邮编：100085
电话：(010)62977761/62977762/62985288
客户服务咨询：(010)62973210
传真：62974321
E-mail:sales@anthill.com.cn
http://www.anthill.com.cn

AVerMedia

用圆刚电视宝 看悉尼奥运会

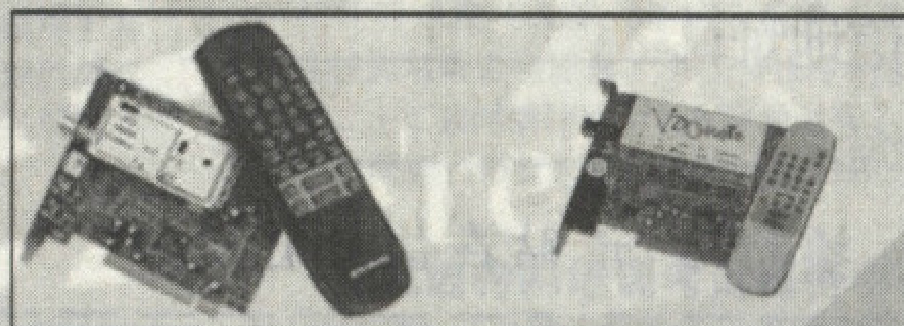


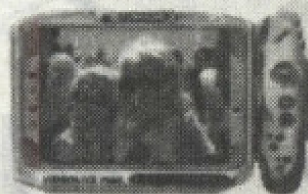
TV-USB TV-Genie JOY-TV

● 多媒体黄金卡
全制式、全频道电视接收功能
动/静态影像捕捉、具备影像编辑功能
预约录影功能，不怕漏掉好节目
独有的硬件VCR功能，支持VCD制作，速度流畅
支持影音E-MAIL，视讯会议功能
自带家庭影院界面软件

● TV-USB 二代全新登场
时尚多彩设计（多种颜色供您挑选）
全中文操作界面，中文使用说明书
全频道自动扫描，16频道预览
动/静态影像捕捉功能
预约录影功能，不怕漏掉好节目
支持影音E-Mail，支持视讯会议功能
USB接口，即插即用，台式机，笔记本电脑均可使用

TV2000 VideoMate





● 制作影像邮件
可立即将影音压缩成EXE执行档，透过E-MAIL寄给亲朋好友



● 绘声绘影编辑剪接
可剪接、加入转场特效、配音后制作贺卡、网页或MPEG档



● 影像捕手MPEG压缩
可通过软件AVI档案压缩成MPEG-1文件然后制成VCD光盘

中恒讯视
中利雅集团成员
全方位数字化解决方案
http://www.digex.com.cn

北京中恒讯视科技发展中心
地址：北京市海淀区西草场1号硅谷电脑城 邮编：100080
电话：010-82851270~82851279（10线）
各地分公司及代理商：
广州 020-38811209 重庆 023-68637236 成都 028-5432832 上海 021-53830065
南京 025-3213028 沈阳 024-23848403 郑州 0371-3839362 长沙 0731-4118083

树人 经典游戏

树人千禧年游戏世纪回顾版

*特警雄鹰	29元	黑暗复仇	29元	主题医院	30元
武士魂	20元	飞行军团黄金版	29元	长空雄鹰	32元
杀气冲天 2CD	38元	骑士与商人	29元	死亡之锁	28元
星际围攻（限量）2CD	50元	奥林匹亚桥牌赛	28元	黑暗启示录	28元
英雄传奇-巨龙之火（限量）2CD	50元	战争游戏	32元	F-15海湾战鹰（须用游戏杆）	48元
疯狂大脚车2 1CD	36元	银河飞将V （3CD）	60元	傲气雄鹰	30元
云丝顿赛车（限量）1CD	36元	战地2100 （2CD）	42元	沙丘2000	36元
魔兽争霸（限量）1CD	38元	末日烽火	28元	以色列空军	36元
野兽与乡巴佬	30元	地下城守护者 （2CD）	48元	深海猎鲨	30元
失落大地	36元	整人专家2000	28元	长弓II-武装直升机 （2CD）	48元
入侵者	36元	猎杀潜航	28元	福尔摩斯探案2-玫瑰纹身	28元
初恋 2CD	30元	麻将大师2	32元	铁甲风暴&黑色战线（2CD）	38元
电脑急救专家 3CD	30元	阿猫阿狗（2CD）	38元	绝地风暴2-火线出击（2CD）	48元
围棋猜局	28元	生死之间II	28元	摩托英豪2	38元
起义—铁甲叛乱	29元	大富翁3	28元	终极战区	28元

树人精品软件

*树人小学套装II 9CD	128元	名师导学—数理化 3CD	38元	家庭律师 典藏版 2CD	28元
*树人初中套装II 9CD	128元	空中英语教室—精华版 6CD	58元	趣味数学初中奥林匹克 3CD	78元
*树人高中套装II 7CD	128元	初中代数超值套装 5CD	30元	小学奥林匹克竞赛题库	28元
*200个WINDOWS小工具	22元	儿童益智软件集锦 3CD	38元	小学奥林匹克套装版 7CD	198元
*经典小游戏集锦 2CD	18.8元	把孩子教得更聪明 3VCD	48元	新世纪版（小学、初中、高中、高考）	
*编程魔典 2CD	22元	轻松五笔	28元	趣味数学II小学奥林匹克1-4集	

★★★加*号的为最新上市软件详情请关注树人网站以及《家用电脑与游戏》、《电脑爱好者》、《电脑报》上的广告

邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6-302室树人公司收(100086) 联系人：马欣、马轶
销售电话：010-82656632、82657363、82657364、82657365 树人网站：http://www.srsoft.com.cn

广告咨询卡

我在贵刊___年第__期的_彩色_黑白广告中看到______公司(厂家)______产品(技术信息),希望:

□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名:____ 年龄:____ 电话:____ 职务:____

工作单位:____________

通信地址:____________

邮编:____________

填好后,请贴在信封背面。



姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件	我的榜评
		1.	
性别	电脑龄	2.	
		3.	
网龄		4.	
邮编:		5.	
地址:			

TOP TEN 选票

填好后,请装入信封寄出。

请将选票寄到: 北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收 邮编: 100051

《大众软件》读者评刊表(2000年第18期)

姓名		性别	□男 □女	年龄	
通信地址				邮编	

本期您最喜欢的栏目(请在相应栏目前面的方框内打勾,可复选)

□ 新闻速递	□ 专题综述	□ 专题企划	□ 中国游戏报导
□ 实用软件	□ 硬件评析	□ 前线地带	□ 游戏赏析
□ 网络时代	□ 应用心得	□ 攻略指引	□ 游戏剧场
□ 问题交流	□ 读编往来	□ 有字天书	□ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编: 100051

国家级INTERNET证书培训考试 美国微软授权培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办．全国因特网培训考试服务中心．天津福克斯培训考试服务中心联合承办

《全国函授班》招生（总第42期）

培训考试直通车→国际通用证书→职业资格准入

编号	NO1	NO2	NO3
课程	**网络操作员**	**高级网络操作员**	**综合网络管理**
特点	最新IE平台，全真模拟考试环境，国考题库练习	轻松制作主页，展现自我个性，进人网络更高境界	最新NT操作系统，紧跟时代流行趋势，你不想自己安装、维护、组建网络吗?
教材	教材四册，配套软件1套	教材四册，配套软件1套	教材四册，配套软件1套
学费	个人：280元/人 单位：340元/人	个人：300元/人 单位：360元/人	个人：320元/人 单位：380元/人

✓卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境。函授的学费，面授的学习效果。

✓国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E－Mail答疑，有问必答。

✓结业采用开卷测试,合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》，持此证书者将可报名参加《国家级INTERNET证书考试》相当于国家中级技术等级，可作为职业准入上岗证，其权威性与实用性不容置疑。此证书全国统一编号，盖有"中华人民共和国劳动职业技能鉴定中心"红印并加盖钢印。

✓弹性学习法:自由掌握学习时间，未通过结业考试者,免费重考,直到通过。

✓初学者可逐级学习,网络高手可跳级报名,两班同时学习由浅入深，效果更好。



特价优惠： 同时报名NO1-NO3三个班级，免费赠送NO4-NO9任意一班，即汇款900元就可以参加四个班级的学习。

注：汇款时请注明所赠班级编号

***本期隆重推出：* NO1-NO3班电视教学光盘各班单价：100元/套**





本期隆重推出通向白领必备——ATC（微软授权培训中心）证书考试

信息时代，不懂电脑，自然会被公司、被社会无情淘汰，别急！何不趁早来拿个微软证书！认识到，就不晚。不要犹豫，迈出这步，成功就在眼前。

本期特别推荐**微软认证办公应用自动化班**：让您不再恐惧电脑，成为办公自动化软件高手。优美的文字、流畅的表格都源于先进的文字处理软件，现代白领的敲门砖。培训结业后，可参加**微软ATC考试及国家劳动部的OSTA考试**，获得由微软公司颁发的**全球统一**微软认证证书——**《产品高手证书》**及**《办公软件专家证书》**，以及国家劳动部颁发的权威认证证书，本函授班提供考试题库练习，考试通过率95%以上。

★培训内容：计算机基础知识
WINDOWS98
OFFICE97(Word、Excel)

★要获得ATC证书，通过以上培训内容任意一科即可。

★精讲的自学教材、配套的教学软件，权威的专家答疑，函授的学习方式，面授的学习效果。

首期优惠价格： 个人学员290元/人；单位学员：350元/人

中国教育电视1台《电脑之夜》
由福克斯专家主讲网络培训节目
周一20:45－21:45，周三15:00－16:00

中央人民广播电台《电脑百花园》
周日8:00－9:00 AM：630，720，855KHZ专栏节目
中央台地址:北京541信箱 赵书芝收

国际认证培训考试系列

编号	课程	特点	学费	
NO4	VB设计班	现代最流行可视化编程软件	个人学员■290元/人	单位学员■350元/人
NO5	VC设计班	VC教你自编WINDOWS程序		
NO6	图形图像班	PHOTOSHOP最强大的图像处理软件		
NO7	三维动画制作班	影视广告3D专业设计软件		
NO8	安装维修班	自己动手装电脑、修电脑，硬件高手不用受制于人		
NO9	电子商务班	公开所有重要模块源代码，自己建立网上商店		

结业后颁发《天津大学结业证书》及本中心《职业技能培训合格证书》,并安排报考相应权威认证考试。（汇款时请注明学习班级的名称）。

报名时间：即日起至2000年10月15日止，学习时间三个月。

全国因特网培训考试服务中心

汇款地址：天津市和平区212信箱 哈蒂收
（邮编：300020 汇款时请注明班级编号）
电话：022-27486298，27414165



我们提供权威的证书考试，强大的技术支持。诚邀全国各地培训单位加盟。

咨询电话：022-27373616；联系人：徐老师
E-MAIL：zgy@public.tpt.tj.cn
欢迎访问：WWW.21FOX.COM

CD-ROM

博彦电脑教育软件

博彦科技® BEYONDSOFT

网页设计梦工场

学做网页很容易，成为高手也不难！

二十一世纪是网络的世纪，站在时代潮头的您想做些什么呢？拥有最酷的个人主页？让企业在互联网上有最美好的展现？为企业电子商务增光添彩？那么请一定不要错过《网页设计梦工场》。

《网页设计梦工场》由4张光盘加300页配套教材构成，深入浅出地介绍了DreamWeaver、Flash、FireWorks 、FrontPage系列工具的全部功能。同时还有大量的设计案例分析，让您从中获得创作的灵感。独特的"试一试"还能指导您到软件真实环境中进行实践，真正做到"即学即会"。更为体贴的是还有申请网页空间、上传网页等实用知识的讲解。

如果说DreamWeaver、Flash、FireWorks是制作网页的"梦幻组合"，那么《网页设计梦工场》绝对是一个学识渊博的教师和不厌其烦的陪练。哪怕您对网页制作一窍不通,《网页设计梦工场》也能教会您亲手制作出专业级的网页。通过《网页设计梦工场》，您一定能够在互联网的广阔空间中开辟一片属于自己的新天地！



4张光盘＋300页配套教材

定价：129元

邮购须知： 将下方优惠券剪下，贴在汇款单后汇款人简短言背面，即可享受优惠券价格，仅限邮购。

请您将货款直接汇至：北京市海淀区上地六街17号康得大厦四层
北京博彦科技发展有限责任公司 邮购部 收 邮编：100085
销售热线：(010) 86280136 http://www.beyondsoft.com.cn



晶合互动　数字娱乐新动力

开拓辽阔疆土，缔造梦想王国

2000年8月隆重上市　双CD
标准版：38.00元
豪华版：69.00元(送T恤、帽子)

梦幻帝国

拓荒 IMPERIALISM II 时代

The Age of Exploration

40余种海权时代行业的平民及军队，并包含了300年间(公元1500—1800年)所发明的100余种科技成果。

更完善的人工智能，呈现各帝国不同的拓荒历史、外交手段及战略技巧。

高解析度的巴洛克画风，展现海权时代欧洲富饶的人文景观。

容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界。

支持各种多人连线对战功能。





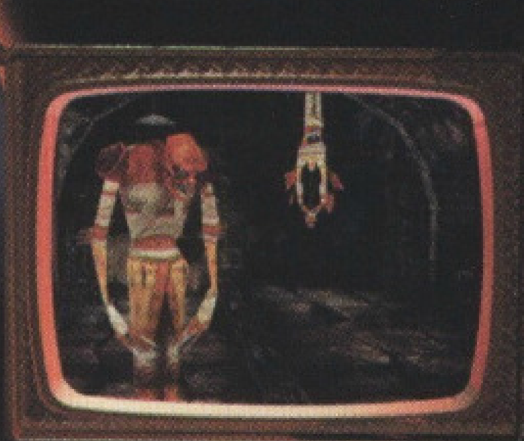


媲美《文明II》的策略游戏

建议零售价
38.00元

心魔

THE DEVIL INSIDE







一个万圣节的夜晚，你奉命去调查一座古宅，
而在那里等待你的将是一群从地狱中逃脱的恶魔。
这几乎是不可能完成的任务，除非你能发现你心中的神秘力量……









法国GameSquad制作
法国Cryo Interactive授权

北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理
金版电子出版公司出版

晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

通信地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051　电话：010-67150982（4、5）-312、67186344　传真：010-67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn　技术支持：010-67136350　分销电话：010-82634097、82634089　传真：010-82634088

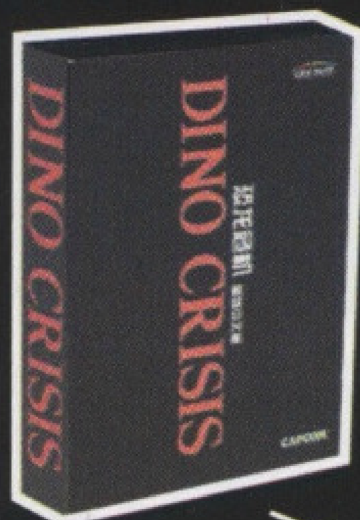
CAPCOM

《恐龙危机》豪华版
超值收藏价 138元
内含：……

9月下旬咆哮登场
内赠百余页完全攻略

游戏扑克





豪华版

特"酷"T恤



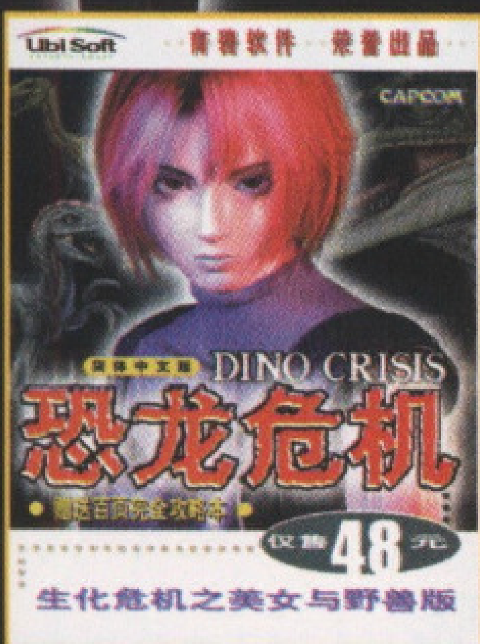


纪念手表

DINO CRISIS
恐龙危机

简体中文版

48元中文标准版
9月全新登场



在线预订

北京、上海首发会

"千禧龙の女"选秀 — 《恐龙危机》女主角扮演大赛

情景小说征文活动

活动详情可以参见育碧公司网站
或新浪网恐龙危机专区：
http://www.ubisoft.com.cn/product/dino.html
http://games.sina.com.cn/ubisoft/dino
或者拨打咨询电话：(021)58788969-255

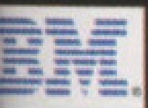






上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
服务热线:(021) 58788969-241
网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

活动协办方（排名不分先后）









上海育碧电脑软件有限公司

参与育碧《恐龙危机》
系列活动赢取 IBM
Aptiva 53C 电脑



8月28日海峡两岸同步首发！35元

《虚拟人生2》是去年曾经在国内创造了近15万套辉煌销量的《虚拟人生》之续作，是由南京明日工作室开发的国产精品休闲游戏。它将经营模拟、角色扮演、EQ测验、迷你游戏等诸多要素融合在一起，以人们熟悉的大富翁操作方式向玩家展现了身边的真实生活和成为英雄的艰难历程，主角可来往于游戏关卡之间，结交怪兽朋友，转换职业身份，经历股市起伏，感触人间冷暖，还可到游戏场放松心情，挑战妄想控制人类的七大魔王，在这个虚拟的世界中体验英雄成长过程中酸甜苦辣。

大众软件、电脑报、电脑爱好者、家用电脑与游戏机、软件与光盘、电脑商情报游戏天地、新娱乐时代、游戏时代 及新浪网、网易、首都在线、ChinaByte、ChinaRen、中华网、e龙、亿唐、脉搏网 九家著名网站游戏频道

（以上排名不分先后）

联合推荐　国产精品休闲游戏



多主线，多结局式游戏设计，更新增乐趣无穷的双人游戏模式，虚拟人生更加精彩！游戏主角越玩越像你！

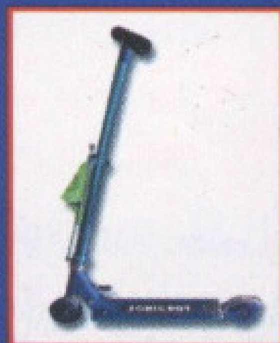
七大游戏关卡，华丽！精彩！有山间、花园、城市、海底、云海，而且还有天色变化，肯定令你大开眼界！

全新设计的怪兽系统，你不但可拥有宠物怪兽，还可以获得怪兽股票收益！

十九种各色职业，让你体会不同的艰辛与快乐！

更有5台世嘉Dreamcast游戏机和20部超Cool鼠滑车等你来拿呦！





国产游戏与中国摇滚音乐的首次联合！

主题歌及游戏配乐制作：

非鱼乐队



CAMBRIDGE SOUNDWORKS

SOUNDWORKS SW300

它是今晚的明星



今晚 没有歌手！

不过—— 他们并不失望！

SoundWorks SW300

清澈纯正的音效超越大多数Hi-Fi音箱

- 具有等响放大电路的低音炮发出强劲低音，让您感受游戏中发动机的轰鸣，倾听音乐中萨克斯的低沉音调
- 最新设计的环绕音箱，带来宽广音域的声音品质
- 高音与低音的完美组合缔造出自然、精确的音调品质，对于整个频谱来说都同样出色

Cambridge SoundWorks 全系列音箱　全球广受称颂的多媒体音箱系统



CAMBRIDGE SOUNDWORKS 世界一流的音箱制造厂商

CREATIVE 创新科技 CHINA.CREATIVE.CO

北京创新未来科技有限公司 电话：010-62510018
上海分公司 电话：021-62551087 62553477
广州办事处 电话：020-87554685 87554686
成都办事处 电话：028-5248551 5249329

技嘉科技
GIGA-BYTE TECHNOLOGY

无与伦比的3D加速效能












无与伦比的3D加速效能！

GA-GF2000 NVIDIA Geforce2 GTS




- 采用NVIDIA Geforce2 GTS 新世代3D图形加速芯片
- 32MB新世代DDR高速显示内存
- 全新超强芯片几何转换与光源计算整合技术
- 支持AGP 4x快速写入功能
- 支持32位元全彩材质贴图及超强景观深度呈现
- 内建350MHz RAMDAC，解析度高达2048x1536 @32
- 支持高品质DVD/MPEG2播放功能
- 内附游戏光盘及VCD播放软件
- 支持TV-out及DVI平面液晶萤幕输出(选购)

GA-GF2560 NVIDIA Geforce256




- 采用NVIDIA Geforce256 3D图形加速芯片
- 超高速32MB显示内存
- 全新超强NVIDIA QuadEngine技术
- 支持AGP 2x/4x快速写入功能
- 完整支持Microsoft DirectX 7 and OpenGL 1.2 ICD
- 内建350MHz RAMDAC，解析度高达2048x1536 @32
- 提供高品质DVD/MPEG2播放功能
- 内附游戏光盘及VCD播放软件

GA-622 NVIDIA RIVA TNT2™ Model 64

Dual Cooling™



- 新世代NVIDIA RIVA TNT2™ M64 3D图形加速芯片
- 采用16M/32MB高速显示内存
- 内建300MHz RAMDAC
- 最高解析度1920 x 1200真彩，垂直刷新率达75Hz
- 完整支持DirectX及Open GL ICD功能
- 支持AGP 2X/4X规格，提供高品质DVD/MPEG2播放功能



最值得购买
(土耳其,1999年10月)

GA-660Plus NVIDIA RIVA TNT2™ Pro

Dual Cooling™



- NVIDIA RIVA TNT2 Pro 3D图形加速芯片终极版
- 高速32MB显示内存
- 无与伦比的3D加速性及超逼真游戏画面
- 性能居同及之冠，加速效能媲美TNT2 Ultra
- 独一无二的显示芯片双冷却系统
- 内附游戏光盘及VCD播放软件


"Recommended hardware" 1999年九月


"Editor Recommended" 1999年六月西班牙


"Value Award" 1999年十月英国


"Editor's Choice" 1999年十一月俄罗斯

GA-MG400 Matrox G400





- 技嘉科技显卡新纪元(VGA BIOS集成于技嘉主板上)
- Matrox G400新世代3D加速卡显示芯片
- 256位元双汇流排资料传输，并支持AGP 4X规格
- 内建无与伦比的16/32兆超快速显存
- 提供高达2048 x 1536显示器解析度
- 须搭配技嘉主板使用，提供高硬件兼容并发挥G400芯片的最高效能（支持机种请参阅网站）
- 内附游戏光盘及VCD播放软件







* 本广告内文中所提及的图片与产品规格，本公司有修改之权利，如有变更，恕不另行通知
* 本广告内文中所提及的公司与产品均分属各公司的商标或注册商标

http://www.gigabyte.com.cn

技高一筹，嘉誉全球



技嘉科技股份有限公司
技术支持信箱
E-mail: support@gigabyte.com.cn

总代理：

	电话	传真
广州昂达	020-87722050/87741841	020-87723386
创捷科技有限公司	0755-3761999	0755-3760000

※诚徵地区代理，有意者请与总代理联络



正在迅速蔓延的流行

你不会那么落伍吧 ？

2000年圣诞节各大游戏厂商将推出许多支持T&L的3D游戏，如果你的显卡不支持T&L,那赶快考虑换一块拉风的ATI RADEON镭吧!

即将风行的ATI RADEON镭，它的Charisma™ 绘图引擎加上Pixel Tapsetry™ 结构可以让3D图形更逼真。你可以尽情享受32bit色彩的极速真实画面，不再屈就使用16bit色彩。另外RADEON镭具备完美的DVD播放功能，如果你再选择搭配ATI TV WONDER，你的电脑会立刻成为一台全智能的电视和录放机，到时候你的电脑真的是炫到不会退流行!

进入WWW.ATI.COM，了解RADEON镭更酷的功能、体验流行!

cial Rep.
chnologies Corp.
技股份有限公司

ATI 科技公司中国代理

北京讯怡创新电脑有限公司
北京市海淀区知春路128号泛亚大厦1707室
Tel：010-62526016～18
Fax：010-62526008
http://www.speedy.com.cn

英迈国际（中国）有限公司
上海市肇嘉浜路777号青松城大酒店625室
Tel：021-64438010
Fax：021-64436277

64MB DDR VIVO



32MB DDR



32MB SDR



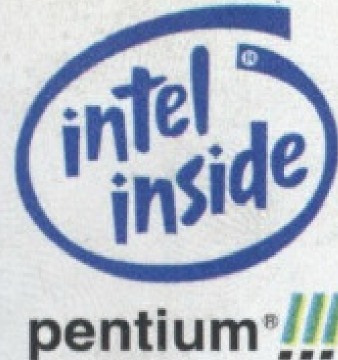


WWW.ATI.COM

TCL电脑

导 优 质 新 生 活

Intel, the Intel Inside标志及Pentium是Intel公司的注册商标



尊贵品味 极品钛金



快 采用Intel® Pentium® III处理器800MHz,128M高速内存，为整机的高速运作提供了强劲动力

平 高画质，精细点距17"纯平显示器，超低辐射、绿色环保

大 采用30G大容量存储硬盘，为您提供海量存储空间



靓 使用AGP 32M TNT2加速图形显示卡，令大型3D游戏的画面更靓丽、更清晰



劲 采用3D纯正木质音箱&超重低音炮，音响效果更强劲、更震撼

极品钛金988 全新上市



购买 TCL 极品钛金电脑送 **蒙恬手写系统**

品名称	处理器	芯片组	内存	硬盘	图形显示	显示器	声卡	光驱	软驱	键盘	Modem	音箱	机箱	软 件	全国统一零售价(元)
钛金988	Intel® Pentium® III 处理器800MHz	VIA694X	128M	30G	AGP 32M TNT 2图形显示卡	17"纯平	主板集成	40倍速以上强纠错光驱	1.44M软驱	PS/2键盘	56KModem	木质音箱 低音炮	钛金-ATX 立式机箱	LINUX中文操作系统 网络服务，网络导航	11588
钛金868A	Intel® Pentium® III 处理器 733MHz	VIA693A		20G	AGP 16M TNT 2图形显示卡	17"数控						木质音箱			8988

科技有限责任公司　地址：深圳市深南中路2070号电子科技大厦A座3202室　电话：0755-3793000　传真：0755-3781307　销售专线：0755-3793234　咨询专线：0755-3793230　总部服务热线：(0755)3366365

图片仅供参考，如有更换，恕不另行通知，本公司保留对产品的最终解释权

经销商：

(010)62564141
(010)82621334
(010)62625665
(022)27480598
(022)27416660
(0351)7221711
(0351)7325108
(0531)6091904
(0531)6990445
(0311)6985050
(0317)2081332

华南区

广州锐律电子：(020)87575501
广州大洋科技：(020)85515256
广州九方电子：(020)38788132
中山明龙电脑：(0760)3325272
南宁九方公司：(0771)5869801
南宁润生公司：(0771)5323996
湖南创信：(0731)4131445
长沙费斯特：(0731)4152707
深圳爱华电脑城专卖：(0755)3782439
深圳电销赛格专卖：(0755)3682052
福州纵横：(0591)7839558
厦门拓普：(0592)2220046

华东区

南京江苏数福：(025)3358855
南京普霄：(025)3371987
无锡宏达：(0510)2734888
扬州普鸣：(0514)7213819
上海联慧信息：(021)62134902
上海浓腾电子：(021)58357611
上海鼎顺科技：(021)36080144
上海瑞佳电脑：(021)63840825
杭州大华光公司：(0571)8865677
杭州金达科技：(0571)8835716
合肥合工大：(0551)4655248
芜湖万达：(0553)3858333

华中区

武汉科星专卖：(027)87654271
武汉蓝星电脑城：(027)87647493
武汉华兴电脑：(027)87652884
郑州新曼华公司：(0371)3944507
郑州乐天：(0371)7800127
南昌TCL南昌公司：(0791)6690257

东北区：

沈阳新北佳：(024)22924470
沈阳三日电子：(024)23992506
TCL长春公司：(0431)5636237
哈尔滨达泽公司：(0451)2530272
哈尔滨美河公司：(0451)2528969

西南区：

成都居涛电脑：(028)5237599
成都佳恒科技：(028)2916346
昆明百大计算机：(0871)3615207
昆明云南晓天数据：(0871)5149358
贵阳天宇办公：(0851)5803222
贵阳石盛科技：(0851)5803260
重庆科文公司：(023)63828529
重庆天天电子：(023)68791563

西北区：

西安新红蔚科技：(029)5527332
西安辉煌科技：(029)7805231
兰州惠通：(0931)8269781
兰州金桥：(0931)8268467
乌鲁木齐新疆公司：(0991)5823429

弥塞亚

MESSIAH

2CD 中文版

这个天使有点酷



68元





• 游戏采用最新图形引擎，将现实“实时变形”，不管你的配置如何，游戏充分利用你的电脑资源，保证让你体会到硬件所能提供最大限度的细节特效和真实感，这也是这款游戏在技术上真正革命和独到之处。

• 可支配和控制的生物超过40种，从庞然大物到细小的老鼠，都需要一个活的思想，他们随时都准备被您驱使。

• 所有的生物都是真实的，您可伤害或帮助他们；当他们感到恐惧和害怕时，便会逃跑，或者运用整个世界的势力反对您并对您进行攻击。

• 超过十几种独特的破坏性武器：喷火枪、轻机关枪、火箭筒、鱼叉枪、圆锯、冰枪和地雷，并有高精度瞄准和逼真破坏程度。



Interplay BY GAMERS. FOR GAMERS.™

Shiny ENTERTAINMENT

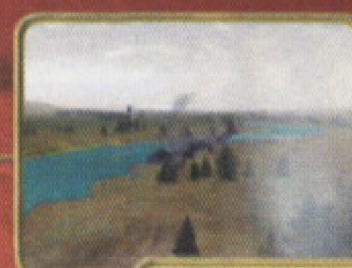
奥美电子
aomeisoft.com

TEL:(027)85836013 (021)64848926
TEL:(010)82657908 82657906-8001

来自俄罗斯的神秘武器！

KA52
TEAM ALLIGATOR>
鳄鱼直升机中队



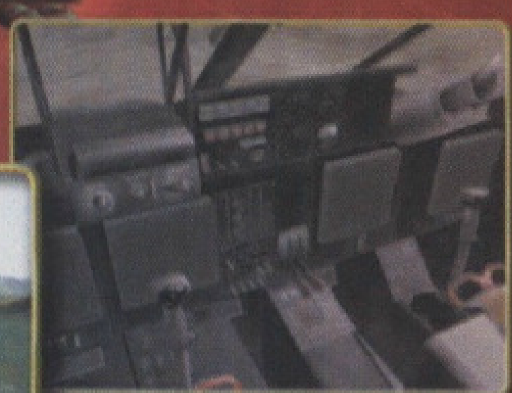




38元

附攻略指南

罗斯最大的军事秘密之一！
括许多从未在武装攻击直升机上
用的先进技术！
过100个战役任务报告。
烧弹爆炸的宏伟场面，
中的照明效果，
时动态的天气情况，
升机数目达到空前的十六架。
进的多人游戏模式，
持多达8人的实时多人战斗。
你体验飞行的震撼和刺激！



奥美电子
aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司
电话：(027)85836013 传真：(027)85836017
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

北京分公司
电话：(010)82612362 传真：(010)82612367
E-mail:cheung@public.bta.net.cn

奥美软件

AUTOSOFT®



48元

- 融合模拟、养成、益智游戏，最高享受！
- 扮演自己闯荡演艺圈，体验丰富的演艺生活！
- 三年成为艺能天王的目标，你能达成吗？
- 可成为明2主角的经纪人，经营策略最重要！
- 角色性格鲜明，故事刻划生动，感动您心！
- 约四十种事业与感情结局，您能玩出几种？
- 隐藏事件与支线多达数十个，您能遇上吗？

玩《明星志愿2000》需要理由吗？

不需要吗？

明星志愿 2000

别吵，不管怎样我们都是因为它而成名的，况且这次我才是

男主角！

这次你就是男主角，完全由得你发挥！





大宇资讯公司出品 晶合顺达计算机公司总代理
晶合软件销售连锁组织总承销 大众软件邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱 邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092

零售价 ￥：6.5元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN